SHINING
シャイニング
WISDOM
ウィズダム
OFFICIAL GUIDE BOOK
公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集

SHINING WISDOM

公式ガイドブック

CONTENTS

PRE-STORY OF SHINING WISDOM

パルメキア大陸の北部に位置する、小さな国オデガン。山と海に四方を囲まれたこの国は、長いあいだ他国の侵略を受けることも、天災に襲われることもなく、平和な時を重ねてきた。だが、この地には古くから伝えられている、ある伝説があった。

かつて、まだ神々が人間と共に地上で暮らしていたころ、魔界の奥深くで邪悪な巨人が生まれたという。この闇の血を受け継いだ巨人は自ら"スルト"と名乗り、平和だった地上に災いをまき散らし始めたのである。事態を重く見た神は、4体の精霊＝土のジン、水のジン、火のジン、風のジンの力を使い、スルトを魔界に封印しようとした。だが、スルトは封印されながらも、逆に4体のジンの精神を支配してしまったのだ。神は破滅を防ぐ最終手段として、4体のジンをオデガン各地の迷宮の地下深くへと封印したのであった。

そして、時は流れた。スルトの名は、親の言うことを聞かない子供へのおどし文句として使われるのみで、人々は、スルトの真の恐怖を忘れて久しかった。

そんなある日のことである。起きているのは城の警備兵ぐらいという深夜、オデガン城の奥の間では珍しく、オデガン王と大臣が国政について語りあっていた。議題は、密かにオデガン国に入りこんだという、南パルメキア戦争の残党の魔族について。とりあえず、こんな小国でたいしたことを企むわけもなかろうと話が落ちついたそのとき。突然、壁の向こうから染み出るように、ひとつの影が現われたのである！　その影こそがウワサの魔族、ダークエルフのパゾートであった。腰を抜かす王と大臣に向かって、うす笑いを浮かべつつパゾートは話し始めた。なんと、王のひとり娘サテラに眠りの呪いをかけたというのである。その呪いを解く条件として、パゾートは王家の秘宝であるジンのオーブを要求し、最後にこう言い残し姿を消した。
「いいか、このことは決して誰の耳にも入れてはならん！　とくに西のホビットどもにはな。もし一言でももらせば姫は……ふっふっふ、わかっているな……」
　やがて邪悪な気配も消え、あとには静寂と、物も言えずにたたずむオデガン王と大臣の姿だけが残された。翌日、サテラ姫はその目を開くことなく眠り続け、街の人々はとつぜん警備が厳しくなった城に不審の目を向け始めた。そして、物語が始まる……。

CHARACTER

—キャラクター紹介—

LIGHT・SIDE

それではここで、この『シャイニング・ウィズダム』の主人公マルスと、いろいろな形で彼と関係を持つことになる人々を紹介していこう。なかには、物語の鍵を握るような重要な人物もいるぞ。

Hero・Mars

主人公・マルス

10年前、ドラゴンからオデガン国を救った英雄ジャイルズのひとり息子。ちょっと過保護ぎみの祖父母に育てられたが、このたびめでたくオデガン城に兵士として士官することが決まった。まだまだ半人前だが、勇者の血を引く元気な若者である。

Princess・Satera

サテラ王女

オデガン国王のひとり娘で、国民から慕われている、この物語のヒロイン。序盤でダークエルフのパゾートにつけ狙われるが、年頃の娘があんな露出度の高い格好で歩き回っていれば、パゾートでなくともちょっかいかけたくなるのが人情であろう。

King of Odegan

オデガン王

非常におっとりした性格の国王様だが、いちおう先祖代々この国を統治し続けてきたという由緒正しい家系。ただし、ひとり娘のサテラ王女を溺愛しており、時折ただの親バカと化してしまう。

Minister

大臣

頼りなさげなオデガン王を補佐していて、少し気難しい性格。最近、国内でさまざまな事件が起こり、苦労が絶えないようだ。

Kaipa

カイパ

マルスの父・ジャイルズの親友で、大臣とともにオデガン王の補佐を勤めている兵士長。マルスの直属の上司でもある。

Alfred

アルフレッド

マルスより少し先輩であるオデガン国の新米兵士。はっきり言って、ただの脇役に過ぎないが、序盤のよきアドバイザーではある。

Fairy

フェアリー

賢者イシャハ・カットの命で、陰からマルスを支えてくれる妖精。献身的なその姿からは、ただの義務感以上のものが感じられる。

Hobbit

ホビット

西の地方の森のなかに住む、心やさしい半妖精の一族。オデガン城の異変を察知して、わざわざ様子を見にきてくれた。

Elf

エルフ

ホビットたちの知り合いのようだが、何か秘密がありそうな正体不明のエルフのカップル。恋人同士ではなさそうなのだが……。

DARK・SIDE

オデガン国の伝説にある災いの巨人・スルト復活をもくろむ魔導師パゾートとその配下の四天王たち。憎たらしい敵ではあるが、それぞれに個性的で魅力的な彼らを、ズラーっと紹介してみよう。

Pazort
パゾート

スルト復活のため、配下の四天王と日夜暗躍するダークエルフの魔導師。その魔力はパルメキアで1、2を争うと言われ、自らも絶対の自信を持っている。そのためか、自分に逆らうマルスに対し、けっこうスキを見せることも多いようだ。

Nuug
ヌーグ

パゾート四天王のひとりで特異な容貌の持ち主。この巨体に似あわず、空中戦を得意としている。カーリーを女神のように崇拝しているらしい。

Karry
カーリー

ナイスバディの女ダークエルフ。パゾート四天王の紅一点だ。その美しさとは裏腹に、鉄球をブン回したりする。別名、女ブンブン丸。

Banbo
バンボ

小太りでカエルを思い出させる姿をした四天王のひとり。軽いノリの口調で話し、人を操る魔法が得意である。ただし、水のある場所でないと魔力が半減する。

Gueid
グエイド

ダークエルフらしからぬ筋肉と不気味な鉄仮面は、四天王のなかでも特に異彩を放っている。その豪快さは、まさに"歩く火砕流"と言ったところだろうか。

BASIC SYSTEM

基本システム

このコーナーでは、『シャイニング・ウィズダム』をプレイする上で必要な基本システムを紹介する。このゲーム独自のシステムなども多いので、しっかり覚えておこう。

フィールド画面について

この『シャイニング・ウィズダム』は、アクションRPG。スタート地点の家から一歩でも表に出たら、そこはもう戦場だ。画面に表示されている情報を正確に把握しておくことが必要だぞ。特にライフや、薬草の残量には常に注意しておくこと。数が少なくなったら宿屋や道具屋で補充しておこう。

フィールド画面での基本操作

ゲームの進行を左右するパッド操作。パッドを使いこなさなければ、ゲームのクリアは不可能だ。特にBボタン連打によるダッシュシステムは、ゲームクリアにつながる重要なテクニックだ。

■特殊操作とアイテムを使いこなそう。

方向ボタン・・・ マルスの移動に使用する。

Aボタン・・・・・ 所有している消費アイテムから指定したものを使用する。

Bボタン・・・・・ 連打により、移動速度が上がる。魔法を使うときにも使用。

Cボタン・・・・・ 装備アイテムの使用及び攻撃。魔法の発射にも使用。

STARTボタン ウィンドウ画面を開く。

アイテム装備画面とコンフィグ画面について

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ウィンドウが開きマルスの装備を変更することができるようになる。また、このアイテム装備画面でRボタンを押すと、さまざまなゲーム設定を変えることができる、コンフィグ画面に入ることができるぞ。自分のプレイしやすい設定に変更しておこう。

操作方法

✚ボタン・・・・・・・	カーソルの移動。
Aボタン・・・・・・・	選択した項目の決定。
Bボタン・・・・・・・	キャンセルに使用。
Cボタン・・・・・・・	選択した項目の決定。
STARTボタン・	ウィンドウ画面を閉じる。
Rボタン・・・・・・・・	ウィンドウの切り替え
Lボタン・・・・・・・・	ウィンドウの切り替え

MESSAGE SPEED ・・	メッセージの表示スピードの変更。
KEY CONFIG・・・・・・・・	ボタン設定を自由に変更できる。
TRANS MISSION ・・・・	セミオート・マニュアルの切り替え。
WINDOW MODE ・・・・	ウィンドウの色と背景を変更できる。
SOUND MODE ・・・・・・	ステレオ・モノラルの切り替え。
MUSIC TEST ・・・・・・・	ゲーム中で使用されている音楽が聞ける。
S.E. TEST・・・・・・・・・・・	ゲーム中で使用されている効果音を聞ける。

冒険の途中で力尽きてしまった場合

セーブ、回復、復活の3点は、RPGの重要事項である。『ウィズダム』の場合、セーブは基本的に教会で行い、記録の書を持っていれば迷宮の入口でもセーブできる。また、ライフが減ってしまったときは、アイテムを使うか宿屋や城のベッドで眠るかすれば回復できるぞ。そして、万が一マルスのライフがゼロになった場合、フィールド上で力尽きたらおじいさんの家から、迷宮内で力尽きたらその迷宮の入口からの再スタートになる。

マルスの体力と攻撃力の関係

ライフの上限を増やすアイテム、ライフの器には隠れた効果がある。画面に表示されないのでわかりにくいが、ライフの上限が増えると同時に、攻撃力と防御力も上昇しているのだ。ライフの器は、フィールド上や迷宮内にあるので、取り残しのないようにしよう。なお、その詳しい数値に関して知りたければ、P157を参照のこと。

■迷宮内に隠されているライフの器を入手すると……。

■ライフの上限とともに攻撃力と防御力も上がるぞ。

モンスターについて

ボス以外のモンスターは、一度倒しても、1画面以上画面をスクロールさせてから戻ってくると復活している。ただし例外として、1度倒せば2度と復活しないモンスターもいるぞ。ウォールビーストやプリズムスコーピーなどの、トラップに関わるモンスターがそれだ。ただし、このモンスターを倒すためには、それなりの工夫が必要になるぞ。

■例えば、このウォールビーストを倒したあとで……

■画面外に出て、戻って来ても復活はしない。

人の話はちゃんと聞け！　－町の人との会話－

なかには冒険に行き詰まってしまう人もいると思うが、そういう人は情報収集をサボってたんじゃないかな？　町の人々は、いつも同じセリフを話しているわけではないぞ。シナリオが進めば人々の会話も変わるのだ！　特に魔法使いの館で聞ける情報は、重要なので絶対に聞き逃すな！

■初めは、マルスに対してこんな態度しか取ってくれなかった街の人も……。

■冒険が進むと、マルスに対する扱いかたがどんどん変わってくるのだ！

■魔法使いの館での会話は、重要なヒントのかたまりだ。こまめに訪れよう。

Bボタン活用法ーBボタン連打でこれだけできるー

ゲーム開始直後におじいさん相手に練習させられる、加速の技を使ったダッシュタックル。これは『ウィズダム』の基本テクニックであり、最後までお世話になる技なのだ。だが、Bボタンの利用法はそれだけではない。ここでは、Bボタンの使い方の基本と応用について解説しよう。

加速とタックル攻撃について

これは本当に基本的なことだが、タックルや魔法は4速以上に速度ゲージが上がっていないと効果がないのだ。ゲーム開始直後のマルスの最高速度は4速だが、アイテムを装備することにより最高5速まで使用可能になるぞ。また、剣装備中に加速しながらCボタンを押すと突き攻撃になるので、通常の剣攻撃と使い分けよう。

■剣を突き出すため、リーチが長くなるぞ。

セミオートとマニュアルの違い

コンフィグで変更できるTRANS MISSIONは、マルスの加速の設定を変えることができる。設定は2種類あり、通常はセミオートに設定されている。これは、ボタンを連打した後、押しっぱなしにしておくことで、スピードをキープできる便利なモードだ。一方のマニュアルは、ボタンを連打している時だけ加速する特殊なモードで、細かい速度調整が可能になるぞ。

■どちらに設定するかは好みで決めよう。

Bボタン連打＋アイテムでできること

Bボタン連打には、加速以外にもさまざまな使用法があるぞ。例えば、スリップシューズと組み合わせれば、普段より長い距離をスライディングできるし、ジャンプシューズなら高くジャンプできるようになる。また、魔法オーブを使用する時にも、Bボタンを連打して魔力をためるのだ。

■ジャンプシューズは、連打すればするほど高くジャンプできるようになる。

■ペガサスヘルム装備中は、連打するほど速く動くが、連打しないと動けない。

■魔法を使用するには、Bボタンを連打しないとパワーが上がらないぞ。

ITEM&ACTION

ここでは、各種アイテムの効果や、アイテムを装備することで使用可能になる技について解説しよう。

使用アイテム

まずは、使用アイテムについて紹介しよう。使用アイテムには、Aボタンで使用できる物と持っているだけで効果がある物の2種類がある。その大半は使用するとなくなってしまう使い捨てタイプだ。また、薬草、天使の羽、記録の書の3種類は、オデガン城下町の店で売られているぞ。お金に余裕があれば、多めに買っておこう。特に薬草はいくつあっても困ることはないだろう。

薬草

マルスのライフをゲージ3つ分回復する。町で売られているが、まれに敵を倒すと出現することもあるぞ。終盤までお世話になるアイテムだ。

鍵

迷宮内の扉を開けるために必要で、いろいろなタイプのものがある。ただし原則として、その鍵を使用できるのは、入手した迷宮内に限定される。

回復薬

ライフを全回復してくれる、とてもお得なアイテム。ゲーム中では、"くすり"と表示されている。ライフの残りがわずかな時に使うようにしよう。

仙人の水

ある場所で手に入れることができる回復アイテム。使用すると体力を全回復する効果があり、シルバーボトルに入れて持ち歩くことができる。

記録の書

このアイテムを持っていれば、迷宮の入口でセーブができるようになる。迷宮の探索に入るまえには必ず買っておきたいアイテムである。

天使の羽

迷宮内で使用するとその迷宮の入口まで、フィールドで使うとおじいさんの家まで戻れる便利なアイテム。町の道具屋で買うことができるぞ。

目覚めの石

マルスが最初に冒険する迷宮、古代のいせきで入手できるイベントアイテム。ダークエルフの眠りの魔法に対する、強力な抵抗力が身につく。

ミラクルダイアリー

迷宮の入口でしかセーブができない記録の書と違い、どんなところでもセーブができるという魔法の日記。まさに、ミラクルなダイアリーである。

シルバーボトル

王家秘蔵の銀製のボトルである。銀という金属は、魔力を持っているといわれており、特殊な魔法薬を入れたりするのに使われるらしい。

パッセージミラー

手のひらサイズの魔法の鏡。迷宮に入るための、イベントアイテムとして使用する。あることをすれば、鏡のなかに入ることができるらしいが……。

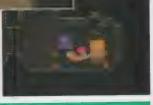
ホビットの薬

体力を全回復できる薬。ホビットの村を解放すると、村の井戸のところで売ってもらえるようになる。ただし、空のシルバーボトルが必要である。

装備アイテム

装備アイテムの中には、剣のように武器として使用するほかに、迷宮内の謎を解くために特別な使い方をする物があるぞ。例えばマジックハンドの場合、敵に向かってパンチを飛ばして攻撃する以外にも、離れた場所にあるスイッチを押したり、手の届かないところに出現したアイテムを取ったりすることができるのだ。このように、ほとんどの装備アイテムには複数の効果があるので、状況によって使い分けよう。

■攻撃以外にも、迷宮内での使い道はいろいろあるぞ。

■うまく使いこなせば、どんなトラップも怖くはないぞ。

ショートソード

マルスが最初から持っている武器で、攻撃力はあまり高くない。Cボタンを押すと、剣を振ることができる。ダッシュしながらだと突き攻撃になる。

ヘビーシューズ

足にかかる重さを増やす靴で、ヒビの入った床を簡単に踏み抜いてしまう。十ボタンと同時にCボタンを押せば、ブロックなども蹴飛ばせるぞ。

ささやきの貝

グドーの谷を守る妖精からもらえるイベントアイテム。装備してCボタンを押すと、人間以外の生物と会話することができるようになるのだ。

バトルソード

冒険を進めていくと、そのうち王様からもらうことができる、剣士専用の長剣。ショートソードよりも攻撃力が高く、とても使いやすい武器である。

スリップシューズ

＋ボタンとCボタンを同時に押すとスライディング攻撃ができる靴。加速時にはすべる距離が伸びる。狭い場所をすり抜けたりするのに便利。

マジックハンド

パンチを飛ばして敵を攻撃できるが、同時に1発しか発射できない。また、離れた場所にあるスイッチを押したり、アイテムを取ることもできる。

モンキースーツ

身も心も、おサルになりきってしまうという、ダーウィンもビックリなアイテム。木や壁にあるツタのそばでCボタンを押せば、登り降りができるぞ。

パワーグラブ

どんなに貧弱な人でも、装備するだけで重い物を持上げられるようになるアイテム。迷宮内の障害物をどけたり、爆弾を運ぶのにも使えるぞ。

モグラハンド

両手に装備すると、砂地をモグラのように掘り進むことができる。また、普通の地面も少しだったら掘ることができる。何かが出てくるかも……。

ジャンプシューズ

この靴をはくと、重い鎧を着ててもジャンプすることができる。Bボタンを連打するほど飛距離が伸び、最高で3ブロック分の幅を飛び越せるぞ。

ペガサスヘルム

頭の両サイドに羽が生えた魔法の兜。ペガサスプレートでエネルギーを補給すると、一定時間空を飛べる。空中ではBボタンを連打して移動しよう。

シャイニングソード

ゲームに登場する剣の中では最高の攻撃力を持つ。また、魔法のオーブと同時に装備して、さまざまな合わせ技が使える唯一の剣でもある。

ジュードースーツ

Cボタンを押すと敵を投げ飛ばす、遥か東の国の伝説の胴着だ。空中の敵やボスキャラには通用しないが、全アイテム中、最強の攻撃力を誇る。

ジャンプブーツ

ジャンプシューズより、高く、遠くに跳ぶことができる幻のブーツ。これさえ手に入れれば、オデガン国中のあらゆる場所へ行けることだろう。

どいてなUSO

伝説の都市セガールで創られたというオフロード車。装備中はドライブゲームのような操作系に変わる。Cボタンを押すと楽しい音が鳴るぞ。

マジカルパジャマ

装備するとマルスがパジャマ姿になり、Cボタンを押せばどこでも眠り始めて体力を全回復できる。ただし睡眠中（約10秒間）は行動不能。

その他のアイテム

これまで紹介した以外にも、ゴールド・ライフ・ライフの器・ライフストックの4種類の特殊アイテムがある。このうち、ゴールドとライフは敵を倒したときにランダムで出現し、ライフの器やライフストックは迷宮内で発見することができるぞ。

■敵を倒していると……。

■まれにアイテムを落とす。

GOLD 世の中ゼニや！　ゼニがすべてなんや！

冒険中にマルスがゴールドを入手できるのは、基本的に敵を倒したときのみだ。あさましいと言われようが、守銭奴と呼ばれようが、コレが無ければ大事なアイテムも買えやしないのだ。ゴールドが出たら目の色を変えて取りにいけ。だが、モンスターを倒すより安全な方法もあったりする。詳しくはP54を参照のこと。

ゴールドの種類		
小コイン（1G）	大コイン（5G）	袋（10G）

LIFE まさに天の助け！　必ず取ろう！

これを取ると、その場でライフを一定値回復することができるという、ありがたいアイテムである。ただし、あわてて取りに行って敵の攻撃を食らわないように注意しておこう。回復量よりも多くのダメージを受けてしまったら、せっかくライフを取っても何の意味もなくなってしまうぞ。何事もほどほどが大切だ。

ライフの種類と回復量		
小（少し回復）	中（ライフ1個）	大（ライフ3個）

AND…… その他の役立ちアイテム

さて、今までに紹介した以外のアイテムについても解説しよう。まず、薬草は敵を倒して入手するものだが、普通にお店で買えるものとまったく同じだ。また、ライフの器とライフストックは、迷宮のなかやフィールドのあちこちにある隠し部屋のなかで入手できる貴重なアイテムである。ぜひ探し出してほしい。

薬草	ライフの器	ライフストック
店で売られている物とまったく同じ。	ライフの上限値が1/2個増える。	予備のライフ。1回だけ生き返る。

MAGIC

オーブにより使用できる魔法

冒険の途中で、手に入る魔法の宝玉・オーブ。原則的にBボタンを連打してパワーをためて、Cボタンを押せば発射できる。ただし、4速から5速にゲージが上がってないと、魔力を身にまとうのみで発射はできない。また、スパーク・フリーズ・ブレイズ・ブラストの各オーブは、ほかのアイテムとの組み合わせにより、特殊な技（詳しくはP22を参照）を使用できるぞ。

■これは、Bボタン連打で使う、ブレイズの通常魔法だが……。

■アイテムと組み合わせると、さらに強力になるぞ。

スパークオーブ

シャイニングシリーズでお馴染みの雷の魔法、スパークが使えるようになるオーブだ。マルスを中心とした5方向（ランダム）にイナズマを飛ばして、敵にダメージを与えることができるぞ。

■多方向に飛んでくれるのは便利だが、とにかく敵に当たりにくい。

フリーズオーブ

氷の魔法フリーズが使えるオーブ。この魔法は、相手を攻撃するだけでなく、特定のアイテムを凍らせることもできる。また、身にまとって移動している場合、全魔法中もっとも当たり判定が大きくなる。

■最後に結晶が広がってくれるので、とても使いやすい魔法だぞ。

ブレイズオーブ

炎の力を秘めたオーブで、装備するとブレイズの魔法を使用できる。燃えさかる火球を発射して、迷宮内の通路をふさぐ氷の壁を粉砕したり、フィールド上の木を燃やしたりすることができるぞ。

■かなりスピードが遅いので、発射した火球を追いかけてみよう。

ブラストオーブ

風の魔法であるブラストを使えるようになるオーブ。この魔法は、マルスの前方に巨大な竜巻を放ち、進行方向の敵を巻き込んで前進するというもの。かなり使い勝手がいい魔法である。

■前進するごとに竜巻が大きくなるため、とても敵に当てやすい。

パワーオーブ

これを装備すると、体当りの攻撃力がアップする。これさえ手に入れれば、いちいちアイテムを持ち替えることなく、体当りだけで戦えるぞ。

ダズールオーブ

これは、お猿の分身を飛ばすという不可解な魔法だ。ある装備アイテムと一緒に使用することにより、真の威力を発揮するらしいが……。

スパークオーブ

サンダーウェヴ

ー使用アイテム:ヘビーシューズー

マルスを中心にイナズマが走り敵を攻撃する。かなり広範囲の敵にダメージを与えることができる便利な技だ。ただし、空を飛ぶ敵には無効。

エレキスライダー

ー使用アイテム:スリップシューズー

イナズマをまとったスライディング攻撃が使用できる。言い伝えによると、古代文明ではこの技を交通手段として使っていたというが……。

スパークボール

ー使用アイテム:マジックハンドー

Bボタン連打で頭上に雷球を作りだし、Cボタンで発射する。雷球は放物線状に飛び、しばらく地上に残る。この技でクリアするトラップもあるぞ。

ライトニングブレイク

ー使用アイテム:シャイニングソードー

マルスの進行方向に向けて、5本の巨大なツララを同時に発射する技だ。攻撃範囲が広くスピードも速いので、かなり使い勝手がいいぞ。

フリーズオーブ

フロストシャワー

ー使用アイテム：ヘビーシューズー

マルスの足下に冷気を叩きつけ、そのあと周囲に氷の結晶を降らせる技。攻撃だけでなく、特定の地形を凍らせるなど謎解きにも使えるのだ。

アイススパイク

ー使用アイテム：スリップシューズー

足に氷のスパイクを作り、スライディングの距離と攻撃力をアップさせる技だ。ただし滑りすぎるため、場所によっては穴へ落ちる危険性が大。

クリスタルシールド

ー使用アイテム：マジックハンドー

マルスの前に、氷のバリアを作り出す。攻撃力はないが、敵本体や飛び道具をはじき返すことができる。それ以外にも反射できるものは多い。

フリーズアロー

ー使用アイテム：シャイニングソードー

マルスの進行方向に向けて、5本の巨大な氷柱を同時に発射する技だ。攻撃範囲が広くスピードも速いので、かなり使い勝手がいいぞ。

ブレイズオーブ

インフェルノファイヤー

ー使用アイテム：ヘビーシューズー

マルスの周囲に炎の柱が吹き上げる強力な技。攻撃と防御の両方に優れているので、オールマイティーに使える頼もしい技である。

スリップバーナー

ー使用アイテム：スリップシューズー

スライディング中に、マルスの後方に火柱を残していく技。敵がしつこく追いかけてくるときに使用すると、なかなか効果が高いだろう。

サラマンダーコール

ー使用アイテム：マジックハンドー

頼もしい助っ人、サラマンダーを召還する技だ。同時に1匹しか召還できないが、敵の密集しているところで使えば、どんどんやっつけてくれる。

フレイムサイクロン

ー使用アイテム：シャイニングソードー

マルスが回転しながら真上に跳び上がり、同時に炎をまき散らす豪快な技。上昇中は無敵になるので、敵に囲まれた時に使うと便利だろう。

ブラストオーブ

プレッシャーボム

ー使用アイテム:ヘビーシューズー

空気を急激に圧縮し、マルスの足下に核融合爆発を起こす技。約3キャラ分の円内にいる敵にダメージを与え、トラップのクリアにも使える技だ。

トルネードホップ

ー使用アイテム:スリップシューズー

スライディングのあと気流に乗って、上空まで滑空する技で、空中の敵に有効。滑空距離が意外と長く、ジャンプシューズの代わりにもなる。

バブルマシンガン

ー使用アイテム:マジックハンドー

圧縮した空気の塊を、前方に向けて扇形に連発する。累計ダメージは全技中で1、2を争うが、射程が短いので敵との間合いには気を付けよう。

イリュージョンダンス

ー使用アイテム:シャイニングソードー

マルスの分身が残像を残しつつ進み、敵を捕らえると自動追尾して何度も攻撃するカッコいい技。ちなみに、分身でアイテムを取ることもできるぞ。

TRAP

トラップ紹介

冒険中にマルスを悩ますトラップの数々。なかには、ハマってしまうと体力が大幅に奪われてしまう極悪なものもある。しかし、各トラップの性質さえ把握していれば、大半の危険は回避できるはず。このコーナーではそんなトラップのなかでも、代表的なものを紹介していこう。

■なかには、複数のトラップを組み合わせて作られた、かなり陰湿なものもある。

落とし穴

落ちるとダメージを受けて戻されるものと、下の階に落とされるだけのものがある。ときには、これを使って解決しなくてはならない謎もある。

崩れる床

一歩踏み出すと崩れていく床。しかも、これ単体ならともかく、途中に穴が開いていたりする場所もあり、ハラがたつこと請け合いである。

ヒビの入った床

ヒビが入り非常にモロくなった床。この上で、ヘビーシューズを使うと床を踏み抜くことが可能。ゲーム前半から多く見られる初歩的トラップだ。

変形プレート

近くにあるスイッチに触れると、巨大化して上を渡れるようになる。ただし、一定時間が経過すると再び縮んでしまうので注意が必要だ。

ダンジョンミミック

宝箱に化けている通常のミミックと違い、壁や床にはめ込まれている魔法生物。大きな口を開閉して、犠牲者が来るのを待っている。

トゲの生えた床

スイッチで引っ込むものと、つねに突き出たままのものの2種類ある。ジャンプシューズ(ブーツ)があれば、上を飛び越してクリアできる。

ベルトコンベアー

特定の方向に流れている床。ただし、同じ向きに配置されていることはほとんどなく、実際に乗ってみないと、どこに流されるかわからない。

砂の床

砂の迷宮などで登場。モグラハンドで掘ると下に潜ることができる。また、スイッチを押してセメントのように固めてしまうことも可能だ。

池・プール

落し穴と同様、ハマると落っこちてダメージを受けてしまう。なかには色が薄くなってる浅瀬もあり、こちらはハマり込んでも落ちることはない。

氷の床

一面凍っていて、見事に滑る。ここでのスライディングは、厳禁である。また、場所によっては、自分で作り出さなくてはならない時も……。

木のブロック

木で造られた巨大なブロック。ヘビーシューズを装備してキックすれば蹴り飛ばせる。たいてい、特定の方向にしか蹴ることができない。

氷のブロック

中盤から見られる氷の固まり。木のブロックと違って重いので、ヘビーシューズでも蹴り飛ばすことはできない。炎の魔法で粉砕しよう。

女神像

いくつかの迷宮内に設置されている石像。スイッチ代わりに押して動かせる女神像と、鍵代わりに持ち運んでいく女神像の2種類がある。

トンネル

ゲーム中盤から見かけるようになる。普通に行こうとしても通れないが、スリップシューズでスライディングすれば、簡単に抜けられるぞ。

鍵で開く扉

もっとも一般的な扉で、鍵を使って開けるもの。複数の扉がある場合、扉と同じ色の鍵でなければ開けることができない。根気よく鍵を探そう。

スイッチで開く扉

迷宮のどこかにあるスイッチを押すと、それに連動して開く扉もある。スイッチは、かなり扉から離れた所にあることが多いので面倒くさい。

破壊できる扉

扉のなかには、爆弾で破壊するという、いささか強引な手で開けるものもある。爆弾がない場合、魔法を使って壊せる扉も存在している。

一方通行の扉

文字どおり一方通行の扉。いったん閉まると絶対に開けることはできない。ただし、必ず脱出方法はある。アセらずに、周囲をよく調べよう。

きのこバンパー

ぶつかるとボヨンと跳ね返される。いっけん人畜無害に見えるが、凍った床と落し穴の3点セットになると、もっとも恐るべきトラップとなる。

イナズマプレート

ある特定の方法を使って、このプレートに向かって突っ込むと、他の場所にテレポートすることができる。古代文明の産物であるらしい。

マジックリング

水面に浮いている不思議なリング。このなかに何かを放り込めば、スイッチが作動し橋が現われるのだが……。難易度が高いトラップだ。

突風

1速で歩いていると、どんどん流されてしまうほどの強烈な風。つねに同じ方向に吹いていればいいが、突然風向きが変わることもある。

マップ攻略
第1章

さらわれたサテラ王女

マップ座標 F－3	おじいさんの家	出現モンスター：なし

『シャイニング・ウィズダム』のストーリーは、マルスが育ったこの家から始まる。孫の将来を心配するおじいさんは、マルスの実力を確かめるため、自ら体当りの練習台になってくれる。遠慮せずに思いきり体当たりしよう。加速の度合により、おじいさんのセリフが変わるのをお見逃しなく。

■冒険中に力尽きると、この家のベッドから再スタートとなる。ただし、宿屋代わりに使うことはできないのだ。

CHECK POINT

ゲーム開始後の最初のイベントが、この加速の技を修得することだ。とは言っても、そんなに難しくはない。4速で体当たりすれば、すぐクリアできるだろう。

おじいさんの家1F

おじいさんの家2F

CHECK POINT

おじいさんのイベントが終わったら、フィールドに出る前に、ショートソードと薬草を装備するのを忘れずに。この2種類のアイテムは、最初から所持しているぞ。

■甘やかさず育てたというわりに、いろいろと持たせてくれるおじいさん。ありがたく使わせてもらおう。

マップ座標	オデガン城下町	出現モンスター：なし
D－3		

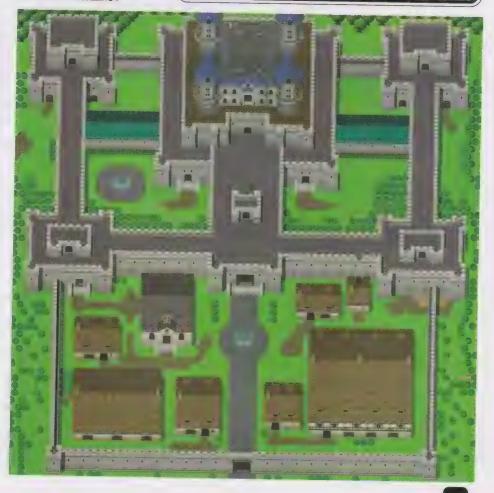
町に入ってすぐに占い師のおばあさんのイベントが始まる。彼女が言うには、王国の危機が迫っているらしい。おばあさんが帰ったら町の人と話そう。町の人と一通り話が終わったら、父の親友であるカイパに会いに行こう。彼は、マルスが来るのを首を長くして待っているぞ。

入手アイテム

薬草
天使の羽
ライフストック

CHECK POINT

町にある施設は、教会、道具屋、宿屋、魔法使いの館の合計4ヶ所だ。とくに魔法使いの館には、冒険に出かける前に必ず立ち寄ってみよう。ヒントがもらえるかもしれないぞ。

オデガン城全景

マップ座標	オデガン城・内部	出現モンスター：なし
D－3		

オデガン城でのマルスの最初の仕事は、先輩兵士のアルフレッドと一緒に、夜間警備をすることだ。城の2階にある兵士用仮眠ベッドで眠れば、すぐに夜になるぞ。ここで、眠ってしまう前に表に出てみよう。正面入り口にホビットたちが来訪していてちょっとした騒ぎになっているぞ。

正面入り口にいるホビットやエルフに話しかけたあと、宿屋へ行って宿屋のオヤジと話そう。入り口前にいたエルフが戻ってきて、意味深なイベントが始まるのだ。

■このイベントは見逃しやすいので注意!

オデガン城1F

オデガン城2F

CHECK POINT

この大広間には、オデガン王、大臣、カイパの3人がいて、マルスに使命を与えてくれる。この3人は、色々な情報をマルスに与えてくれるので、話を聞き逃さないようにしておこう。また、冒険の進行しだいでは、王様からアイテムをもらえることもあるぞ。

■2階左奥の兵士詰所には、ライフを回復してくれるベッドがある。

■2階の右奥には、ウワサのサテラ王女の寝室もある。でへへ。

オデガン城3F

オデガン城4F

CHECK POINT

オデガン城の地下室は宝物庫になっており、王国の秘宝であるジンのオーブが保管されている。この地下室には、オデガン王の許可なくしては決して入ることができないのだ。

■ただし、許可さえもらえばアイテム取り放題なのだ。

入手アイテム

シルバーボトル
バトルソード
パワーグラブ

※シナリオが進行するにつれ、順次入手していく。

オデガン城B1F

マップ座標
D－3

西の門〜古代のほこら

出現モンスター：ニョロリ、バタバット、フワリー、マミー

さあ、初仕事の夜間警備の始まりだ。一緒に警備をしているアルフレッドと話をしていると、そのうち彼は居眠りを始めてしまう。しょうがないからひとりで見張りをしていると、城壁の影からエルフらしい人影が現われるぞ。コソコソ周りに気を使うようすは、どう見ても怪しいとしか言いようがない。初仕事で少々荷は重いけど、放っておくわけにもいかないね。さあ、急いでエルフを追いかけよう。

■カイパから命じられる最初の仕事だ。ぜったいに失敗できないぞ。

■このとき、なんと返事をしても結局寝てしまう。だったら聞くなよな！

■まるでマルスを意識しているかのような行動をする。何者なのだろうか

オデガン城西の門

古代のほこらB1F

CHECK POINT

ここには、崩れ落ちる床があるぞ。落ちないようにダッシュで駆け抜けよう。

入手アイテム

薬草
ライフの器

古代のほこらB2F

CHECK POINT

ここにも崩れる床があるぞ。ただし、さっきより長いうえに、途中には落とし穴もある。勢いあまって落ちたりしないように。

※マップ上の英記号は、次のフロアとのマップのつながりを示します。

古代のほこらB3F①

必要アイテム

モグラハンド

入手アイテム

目覚めの石
天使の羽
記録の書
ライフストック

CHECK POINT

地下3階でエルフがジャンプした溶岩の先には、ゲーム終盤になれば行くことができるようになるぞ。今の段階では、いくらがんばってもどうしようもないので、あえて気にしないようにしておこう。とりあえず今回は、エルフの書き置きをすなおに聞いて、宝箱に入っている目覚めの石を取ったら地上に戻ろう。すぐに新たな展開があるはずだ。

CHECK POINT

地下2階の落し穴に落ちても下の地下3階に来れるぞ。マップ上では宝箱が見えるが、この段階では取ることができない。目覚めの石を取れば、この迷宮はクリアしたことになるぞ。

■エルフは、どこかへいってしまう。

■いったい何の役に立つんだろう?

■地上に戻ると朝になっていた。

古代のほこらB3F②

マップ座標	# 王家の墓	**出現モンスター**：ニョロリ、バタバット、フワリー、マミー、ブートン、スパイダン、バンボ
D－3		

古代のほこらから戻ったマルスに新しい任務が与えられた。ダークエルフの呪いにかかったサテラ王女を護衛する仕事だ。しかし、城内を見回っている途中でパゾートの手下が現われ……。

CHECK POINT

さて、今の段階で薬草の数は充分あるかな？ もし、少ないようだったら仮眠用ベッドで寝る前に、店に行き買い足しておこう。王家の墓のモンスターやトラップは、古代のほこらよりかなり手強いぞ。

CHECK POINT

王家の墓に入ると、いきなり2体の石像が正面の通路を塞いでいる。本格的なトラップとしてはこれが最初のものになる。まずは、スイッチとなる仕掛けを探してみよう。アイテム探しも忘れないように。

王家の墓1F①

必要アイテム

ヘビーシューズ

入手アイテム（オデガン城東）

ライフストック

入手アイテム（王家の墓）

薬草
天使の羽
ライフの器

オデガン城東

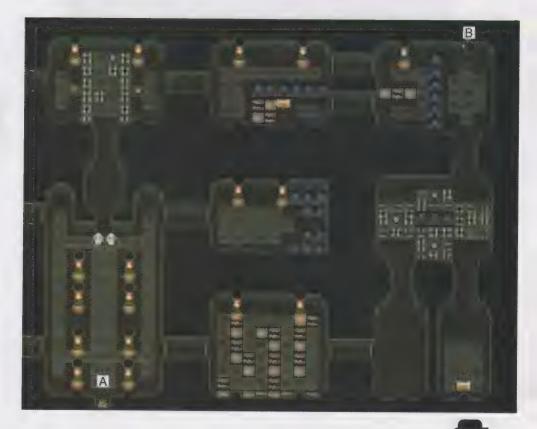
CHECK POINT

1階右はしのほうにあるライフの器を手に入れるには、通路を塞いでいる巨大な木のブロックをどかさなければならない。しかし、これはマルスの力では、動かすことができないのだ。ここで、ある装備アイテムが必要になるのだが……。君はもう入手できたかな？

王家の墓B1F①

必要アイテム

ヘビーシューズ

入手アイテム

ヘビーシューズ

CHECK POINT

この階にある宝箱からは、ヘビーシューズが入手できるぞ。このヘビーシューズには、いくつか使い方があるのでいろいろと試してみよう。今まで行けなかった所でも、きっと道が開けるはずだ。例えば、色の違うヒビの入った床や、大きな木のブロックとか……。

王家の墓B1F②

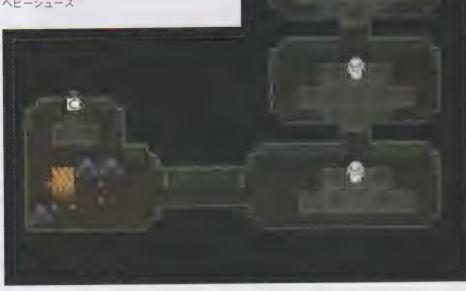
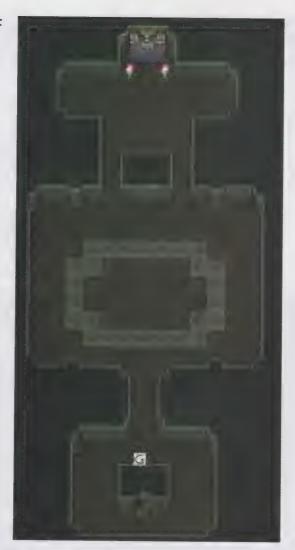
このフロアには通常のルートからは来ることができない。先にヘビーシューズを取っておく必要があるのだ。ここには、動かせる石像が2体ある。トラップに気をつけて石像を動かしてみよう。すると遠くから音が聞こえてくる。一体、何に連動しているんだろう?

王家の墓B1F③

ここには、動かせない石像が3体も連続して置いてある。迷宮内を探し回って怪しい物を動かしてみよう。この先のGの階段を降りるといよいよボス戦開始だ。

■うまい具合に女神像を全部動かすことができたら、Gの階段を降りよう。

必要アイテム

ヘビーシューズ

王家の墓B2F

CHECK POINT

　この階の奥の部屋までやってくると、あるイベントが発生しボス戦が始まる。戦う相手はパゾート四天王のひとりバンボだ。ただし、このバンボは水がないところではてんで弱いらしく、とくにテクニックを使うことなくサクサク斬るだけで倒せるだろう。バンボが投げてくる氷の塊はマルスを追いかけてくるので、それだけ注意しておこう。

マップ座標	グドーの谷	出現モンスター：ニョロリ、フワノー、マミー、スパイダン、プテラ、ダイドーゲー、チェーンスモーク
F－1		

王家の墓から城に戻ると、パゾートを撃退したごほうびとして、王様から剣士の称号と新たな任務が与えられる。剣士になる試練として、グドーの谷の奥にいる妖精に会ってこなくてはならないらしい。ただし、グドーの谷をクリアするには、迷いの森を平行して攻略していく必要があるぞ。

必要アイテム

ヘビーシューズ
スリップシューズ
ジャンプシューズ
ペガサスヘルム

CHECK POINT

ここでの最大の難関は、Dの階段の隣にある崩れ落ちる床だ。走る距離が長い上に、途中でゴーストがうろついているというオマケまで付いているぞ。どうしても通り抜けられないという人は、中央から右へとルートを変えて走っていこう。

グドーの谷1F

入手アイテム

スリップシューズ
くすり
ライフストック
ライフの器
薬草

CHECK POINT

ライフの器とスリップシューズを手に入れたら、いったん外に出て迷いの森へ行こう。じつは、この先に行くには、迷いの森にあるアイテムが必要になるからなのだ。急がば回れというわけ。

グドーの谷B1F

グドーの谷B2F

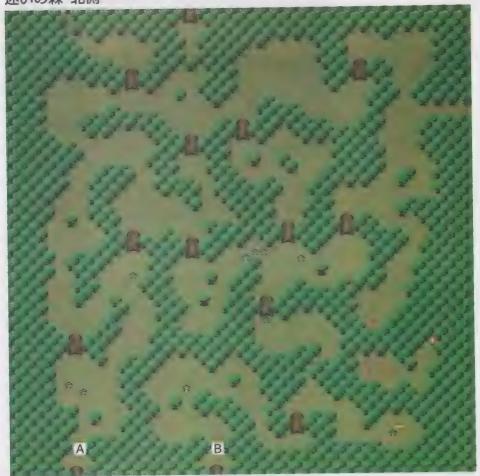
CHECK POINT

迷いの森でスリップシューズを手に入れたら、グドーの谷のボスがいる部屋へ戻ろう。このボスは、低空を飛んでいるときにしかダメージを与えられないので、タイミング良く攻撃しないとだめだぞ。ボスを倒すと、意外な人物が現われるぞ。

マップ座標 D－1	迷いの森	**出現モンスター**：フワリー、スパイダン、プテラ、コロゴロ、マタンゴ、ツンツン、エヒルスパイダー

この迷いの森には、合計2回訪れることになる。最初はグドーの谷の探索中に、そして2回目は、グドーの谷の妖精から話を聞いたあとだ。とにかく、スリップシューズがないとどこにも行けないようになっているぞ。ささやきの貝を手に入れていたら、さっそく装備してトレントに話しかけてみよう。

迷いの森・北側

A
B

必要アイテム

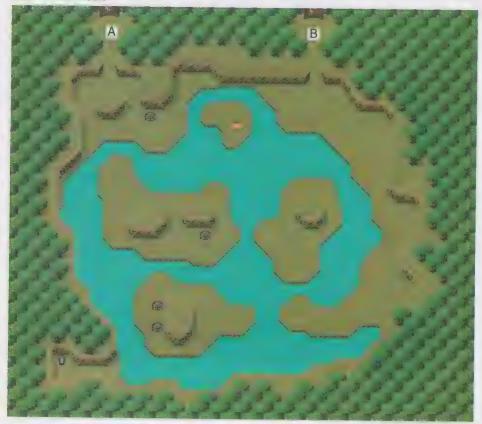
スリップシューズ
ささやきの貝

入手アイテム

マジックハンド
薬草
ライフストック

CHECK POINT

この湖には、橋がかかっていない小島があちこちにある。小島に渡りたければ、あるモンスターの力を借りるしかないぞ。具体的な方法は秘密だが、ヘビーシューズを使うということだけは教えてあげよう。それでもわからない人は、オデガン城の本棚をよく調べてみよう。

迷いの森・南側

迷いの森・ボス戦

必要アイテム

ヘビーシューズ

入手アイテム

ライフの器

記録の書

CHECK POINT

ここのボスキャラに会うためには、迷いの森のどこかにいるトレントと会話しなければならない。トレントは普通の木と似ているけど、よく見れば気が付くはずだ。ボス戦では、装備アイテムが決め手になるぞ。

マップ座標	北の通り抜け洞窟	**出現モンスター**：フワリー、プテラ、ダイドーゲー、マタンゴ、スコーピー
D－1、C－1		

パゾートの魔法によって白鳥にされた、サテラ王女を元の姿に戻すため、マルスは西の地方の千年樹に住む仙人の元へと向かうことになった。ところがこのオデガン国は、川と山によって東西の地方が完全に分断されている。そのため、この北の通り抜け洞窟を使わないと、西の地方に行くことができないのだ。内部はほとんどモンスターの巣になってるが、ひるんではいられないぞ。

通り抜け洞窟

入手アイテム

薬草
ライフの器

必要アイテム

マジックハンド
モグラハンド
ジャンプシューズ

CHECK POINT

最初に針の床があるだけで、他は特に仕掛けのない通路だ。ただし、気を抜いていると、モンスターに不意を突かれることがあるので注意しよう。特に砂地にはスコーピーが潜んでいるので、自分から突っ込んだりしないように。

マップ座標 B－3	千年樹	**出現モンスター**：スパイダン、プテラ、ゴロゴロ、マタンゴ、ストリガン、キラーカクタス

長い道のりをへて、ようやく千年樹の根元までたどり着いたマルス。しかし、そこはすでにモンスターたちに占領され、複雑な迷宮と化していた。行く手をさえぎる恐ろしいモンスターと性悪なトラップをクリアして、千年樹のてっぺんに住んでいるという、仙人のもとへと急ぐのだ。

■千年樹の入口はここだ。そばに立っている立て札を見逃すな。

千年樹入り口

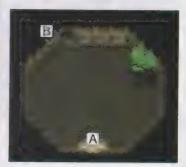
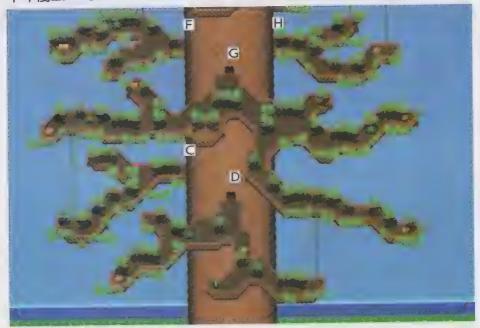
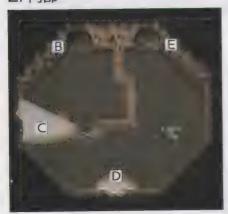
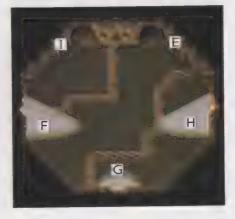
CHECK POINT

千年樹の入口には、ホビットらしき人影がある。彼に話しかけると、この千年樹をクリアするための、とても大切なヒントを教えてくれるぞ。行き詰まったら、彼が言っていたことを思い出そう。

■大きな葉っぱに千年樹のヘソ？ いまは、何のことなのかわからないが、そのうちきっと役に立つアドバイスなのだ。

千年樹・1F内部

千年樹2F〜3F

F
H
G
C
D

2F内部

3F内部

CHECK POINT

千年樹に入ってまず最初の障害となるトラップは、枝の上に張り巡らされた通路を途中でふさいでしまっている、アロエのようなトゲトゲの葉っぱ。このトラップのクリア方法については、入口にいたホビットと、お城にあった本からヒントを得ているはずだけど、ちゃんと覚えているかな？ この葉っぱのトラップは千年樹を攻略する上での基本となるものなので、いきなりこんなところで詰まっていたんじゃ先が思いやられるぞ。ちなみに、ホビットが言ってた"ヘソ"というのは、右の写真にあるボタンのようなもの。ここであるアイテムを使えばいいんだけど……。では、どうしてもわからない人に特別ヒント「出る杭は打たれる」。

必要アイテム

ヘビーシューズ
モンキースーツ

入手アイテム

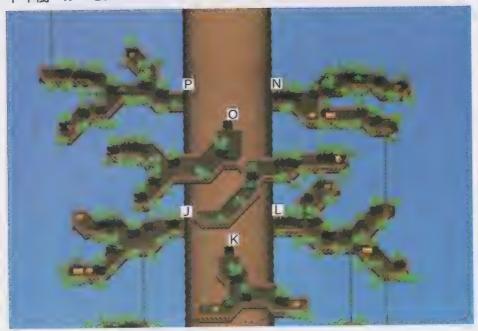
天使の羽
ライフの器

CHECK POINT

そこかしこにあるツタを登るには、至高の装備アイテム"モンキースーツ"が必要だ。このアイテムは、千年樹をかなり登ったところにある4Fの宝箱に隠されているぞ。手に入れたら、いったん2Fまで降りてきて、あらためてツタを登って探索を始めよう。ただし、スーツを着ているとタックル以外の攻撃ができなくなるので気をつけておこう。

■人を越え、神を越え、いまサルになる〜！さぁ今日からキミもセ○ール君だ!!

■剣を振ったりするのはもちろんのこと、オーブを使った攻撃もできなくなってしまう。

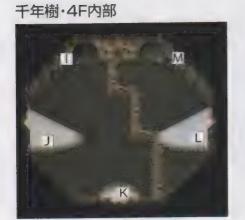
千年樹・4F〜5F

必要アイテム

ヘビーシューズ
モンキースーツ

入手アイテム

記録の書
薬草
ライフストック
モンキースーツ

千年樹・5F内部

千年樹・4F内部

CHECK POINT

さて、中ボス戦に突入するまえに、迷宮内での宝箱の取り逃しはないかな？ 全部の場所を回ったつもりでも、ツタを登っていく必要がある場所、つまりモンキースーツを取ったあとでないと行けない場所が多いので、けっこう忘れがちだ。とくにライフの器とライフストックは必ず取っておこう。

CHECK POINT

5階の左上にあるツタを登ると、いよいよ中ボス戦開始。相手はサボテンの化け物キラーカクタス。ひょこひょこ歩き回り、ときどきプチカクタスという小さいサボテンを吹き出してくるヤツだ。じつは、このモンスター、普通の状態ではダメージを与えることができないのだ。ある方法でひっくり返すと、トゲを引っ込め起き上がろうとするので、そのスキに剣で切りつけよう。こいつをうまく倒すと仙人が登場し、サテラ姫をもとの美しい姿に戻してくれるぞ。

■コロンと倒せば、しばらく不格好にジタジタしてる。起き上がるまえに斬りつけよう。

CHECK POINT

さて、この千年樹をクリアすると、いったんオデガン城に戻ることになる。サテラ姫といっしょにニセ姫の正体を暴くためだ。ただし、ここで注意するべきことがひとつ。じつはニセ姫イベントが終わると、すぐに次の中ボス戦に突入してしまうのだ。キラーカクタス戦で体力を消耗してる人は、城下町の宿屋と道具屋に忘れずに行っておくこと。

■王様から本物を見分けるように言いつけられるが、実の父親にわからないんじゃゃ、ねえ……。

■薬草は忘れずに買っておくこと。次のボス敵テンダーコアも、なかなか勝てない強敵だ。

フェアリーの
教えて ア・ゲ・ル
PART1 ～マル秘テクニック集～

こんにちは、グドーの谷の守り神ことフェアリーです。勇者さまの冒険の旅は順調に進んでる? 今日は賢者イシャハ・カット様に言われて、あなたに特別アドバイスをしにきたわ。ちゃんと聞いてちょうだいね。

●ゼニの花の根っこは血のよーに赤いんや!

長い冒険のあいだには、いろいろと物いりになってくるわよね。あなたも欲しいものが買えなくて、苦労していない? そんなあなたに、効率がいいお金もうけの方法を教えてあげるわ。やり方は簡単。モグラハンドを使って、そこらへんの地面を掘りまくるだけ。砂地を掘ると地面に潜っちゃうけど、それ以外の地面を掘るといろいろなアイテムが出てくるの。出てくるのはお金(1か5ゴールド)とライフ(小か中)。特にオデガン城の庭なんかにたくさん埋まってるみたいよ。ぜひ、トライしてみてね。

■しばらく続けていれば、あっという間に100ゴールドくらいは手に入るぞ。

■こういう固い床はダメ。砂地以外のやわらかい地面を掘らないといけないのだ。

●見えなくてもブレイズ?

オーブと装備アイテムを両方身につけると、ボタンを連打しても魔法のオーラが出なくなってしまうわよね。だけど、見えないだけでちゃんとその魔法の力が体を覆っているのよ。その証拠に、氷のブロックや燃やせる木に向かって、ブレイズと何か装備アイテムを身につけて5速で体当たりすると、ちゃんと炎を当てたように壊すことができるわ。これを知っていれば、迷宮内でトラップに道をふさがれても、わざわざ装備を交換する手間が省けるわね。

■すっぴんで体当たりしてるように見えるけど、ほら、このとおり燃やせます。

●必殺のオーラアタックだ!

さて、今度は左の例とは逆に、魔法のオーラを身にまといながら装備アイテムを使う方法を教えてあげるわ。まず、魔法のオーブだけを装備してBボタンを連打し、4速まで上げてオーラが大きくなったら装備アイテムを身に付ければいいの。あとは1速まで落とそうが、装備アイテムを変更しようが、オーラはあなたから離れないわ。ただし、画面を切り替えたりオーブを装備しなおしたりするとオーラは消えてしまうので用心してね。

■無防備になりがちな、パワーグラブやモンキースーツを使用しているときにおススメのテクニック。予想以上に便利だぞ。

MAP
GUIDE

マップ攻略
第2章

解放された4体のジン

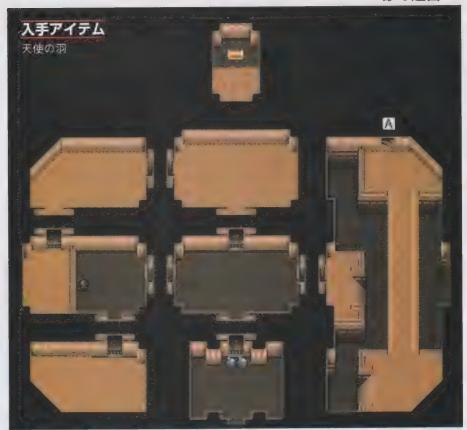
マップ座標	砂の迷宮	出現モンスター：マミー、プテラ、スコーピー、ゴーレム、アントラー、ワーム、ジャイアントワーム
B－2		

砂の迷宮

ジンのオーブを奪ったカーリーを追って、砂の迷宮へとやってきたマルス。迷宮内に足を踏み入れたとき、どこからともなく謎の声が響く。どうやらこの迷宮の謎を解くヒントらしいが……。頼りになるのは、王様から授けられたバトルソードとパワーグローブ。みごと迷宮の謎は解けるのかっ!?

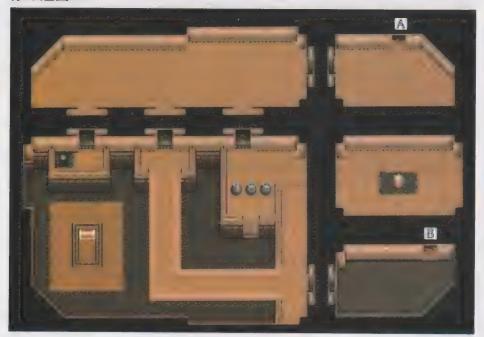
砂の迷宮1F

入手アイテム
天使の羽

A

この迷宮の特徴的なトラップというと、スイッチを切り替えることによって、セメントのように固まってしまう砂の床に尽きる。普通の状態ではモグラハンドでザクザク掘れる砂が、ガチガチになってしまうのだ。しかし逆に、そのおかげで通行可能になるような場所もあるぞ。

CHECK POINT

砂の迷宮内で気を付ける必要があるのは、巨大なサソリのような姿のスコーピーだろう。あちらこちらの砂地に隠れていて、接近しないと顔を出さないイヤな敵なのだ。また、丈夫なゴーレムやマミーを吐き出すワームなども、残すとやっかいなのでこまめに倒していこう。ちなみに、元締めのワームを倒せば、そいつが吐いたマミーもいっしょに倒すことができるぞ。

砂の迷宮2F

CHECK POINT

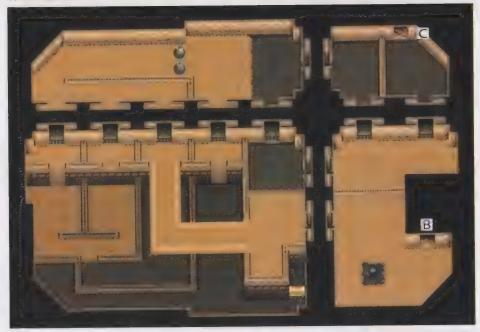
この階には、砂地を掘り進むことのできるアイテム、モグラハンドがあるぞ。ただし、このままではこのアイテムを取ることはできない。なぜなら、侵入することができない柵に囲まれていて、この階からは手出しができないのだ。さて、キミならどうする?

必要アイテム

パワーグラブ
モグラハンド
マジックハンド

入手アイテム

モグラハンド
ライフストック

砂の迷宮3F

必要アイテム

モグラハンド
マジックハンド

入手アイテム

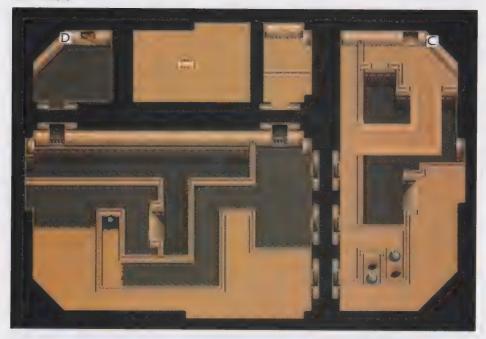
薬草

CHECK POINT

落ちてしまう橋や崩れる床などイヤな仕掛けが大量に用意されている。だけど、モグラハンドを取らないうちにこの階に来てしまった人は、トラップを気にせずとりあえず歩き回ってみよう。そのうち、モグラハンドを手にいれるための重要なヒントを発見するはずだ。逃げてばかりじゃ進展は望めないぞ。

■崩れ落ちる砂でつくられた、とってもモロい橋なのだが……。

■スイッチを入れておけば、砂が固まって崩れないぞ。

砂の迷宮4F

入手アイテム

記録の書

必要アイテム

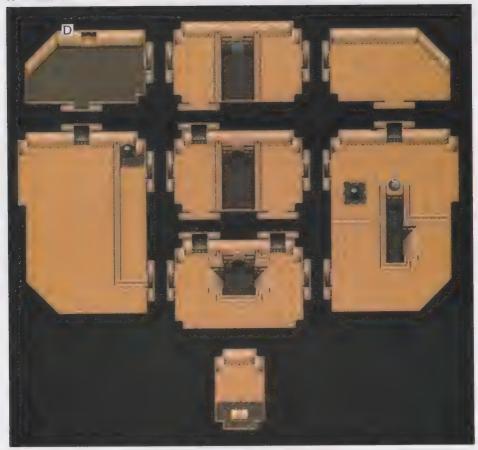
モグラハンド
マジックハンド

CHECK POINT

一見、何もなさそうに見えるが、重要なポイントが一点ある。それは、マップ中央右上にある壁のスイッチだ。このスイッチを押して通路を砂で埋めておかないと、Dの階段がある部屋に入れないぞ。

■スイッチを押しておかないと……。

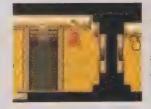
■ここの部屋には入れないのだ。

砂の迷宮5F

必要アイテム
モグラハンド
マジックハンド

入手アイテム
ライフの器

CHECK POINT

この階にも、4階と同じようなスイッチがある。もちろんこれを押しておかないと先に進めないのだ。4階、5階にあるスイッチを押したら、いよいよカーリーの待つ最上階が待っているぞ。この迷宮では各所にこの手のトラップが満載なので、迷宮クリアに備えて、ひとつたりとも取り逃すことがないようにしたい。

■壁の飾りみたいなのがスイッチ。これを押すのだ。

砂の迷宮ボス戦(フライパンコロシアム)

CHECK POINT

さぁ、いよいよボス戦だ！　と思ったら思いっきり肩すかしされるこのメッセージ。じつは、このフライパンコロシアムに入るためには、扉のカギともいうべき女神像が必要なのだ。女神像は、砂が硬いときにだけ現われるらしいが……。

■今更こんなこと言われてもねぇ……

■像を最上階まで持って行くのは苦労するぞ

CHECK POINT

苦労のすえ、ついに最上階まで女神像を持っていくのに成功すると、扉を開けたマルスの目の前にカーリーが！　しかし、彼女は忙しいらしく、マルスにかまってくれない。代わりにジャイアントワーム2匹がマルスの相手をしてくれるぞ（あんまりうれしくない……）。このジャイアントワームは、レーザー光線を吐いて攻撃してくるのでやっかいだ。ここは、1匹づつ確実に倒していこう。無事にジャイアントワームを倒すとスパークオーブが手に入るぞ。

■カーリーは言いたいことだけ言うと、どこかへ行ってしまう。

■思いきり接近してしまえば、レーザーの直撃を避けることができる。

■スパークオーブを入手、これで念願の魔法が使えるようになるぞ。

マップ座標	西の通り抜け洞窟	**出現モンスター**：フワリー、プテラ、ダイドーゲー、マタンコ、スコーピー
A－2、A－1		

西の通り抜け洞窟

通り抜け洞窟

必要アイテム

スリップシューズ
パワーグラブ
ヘビーシューズ
ペガサスヘルム
ブラストオーブ

入手アイテム

ライフストック

CHECK POINT

西の地方に行くには、千年樹付近にあるイナズママークのプレートを使って、川の対岸にワープする必要がある。対岸のプレートから北に行くと、この通り抜け洞窟が見えるはずだ。

この洞窟のなかには、トラップモンスターのウォールビーストが登場する。こいつを倒すにはあるアイテムが必要だ。洞窟のなかをよく見れば、何をすればいいかわかってくるぞ。

マップ座標	水の迷宮	出現モンスター：エアパルシィ、ツムリー、ブルーバット、フリーズン、シェロン、ハスッパー、バンボ
B－2		

洞窟を抜けてちょっと東に行くと、池に囲まれた水の迷宮の入口があるぞ。この迷宮のなかには、パゾート四天王のひとりである、水使いのバンボがいるぞ。気を引き締めて突入しよう。

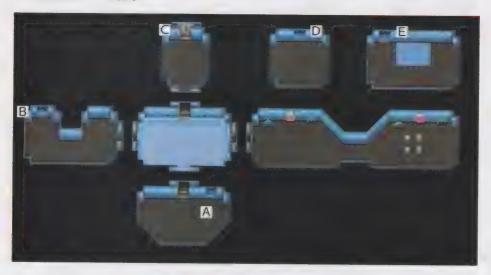
CHECK POINT

この迷宮で初めて登場するトラップは、地下1階に降りてすぐの部屋にある氷の床だ。この床はとても滑りやすく、必要以上に加速がついて敵に激突することが多い。スピードのコントロールが鍵になるぞ。

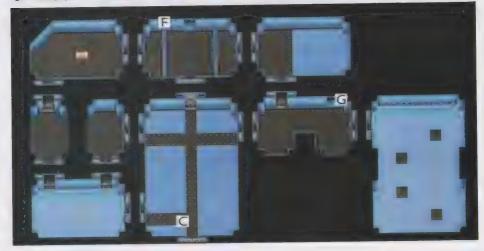
水の迷宮1F

必要アイテム
パワーグラブ

入手アイテム
薬草

水の迷宮B1F・南側

CHECK POINT

地下1階に降りて右にある部屋に入ると、いきなりウォールビーストがいるぞ。コイツを上手く倒さないと、奥の部屋には進めないのだ。ウォールビーストの倒しかたは、ちゃんと覚えているかな？　もし爆弾を使い切ってしまったら、別の階に移動して戻ってくれば復活してるぞ。

水の迷宮B1F・北側

必要アイテム

ヘビーシューズ
マジックハンド
スパークオーブ

入手アイテム

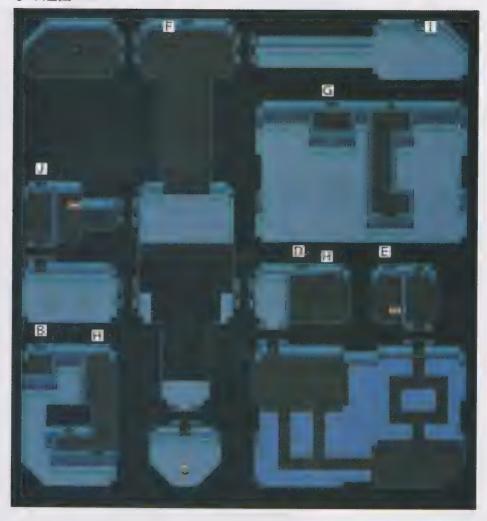
薬草

CHECK POINT

水の迷宮でやっかいなのは、ツルツルすべる氷の床だけではない。ほかにも、マルスめがけて飛んでくる蓮の葉のモンスター"ハスッパー"という強敵もいる。このハスッパー、猛スピードで複数同時に飛んで来るのでツラいことこの上ない。なんとかダッシュで切り抜けよう。また、ウワサによると電気に弱いらしいが……？

CHECK POINT

右ページの地下2階で、もっとも注意しなければならないのは、崩れる床と変形プレート、そして氷の床が合体した複合トラップである。遠いところにあるスイッチを押したあと、急がないと床が崩れるため猛ダッシュすることになる。ところが、変形プレートのところで止まりきれず、勢い余って奈落の底へまっしぐら……なんてことがよくあるようだ。落ち着いてスピード調整をうまくやらないといけないぞ。

水の迷宮B2F

必要アイテム

スリップシューズ
スパークオーブ

入手アイテム

天使の羽
記録の書
ライフストック

水の迷宮B3F

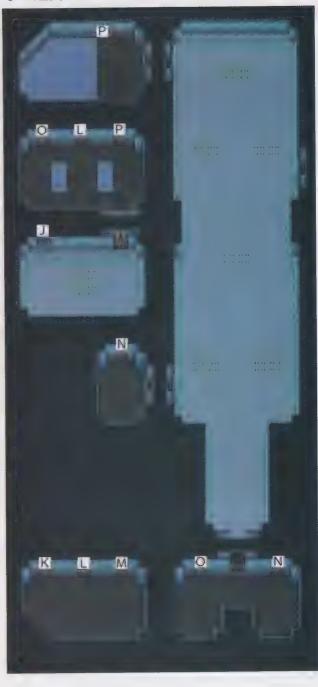
上の階の3段床トラップに引っかかると、この階の広い凍ったフロアに落ちてくる。上の階に戻るにはウォールビーストの前を通過してIの階段を昇っていかなければならないぞ。

■今は倒せないので、とりあえず無視して通り過ぎるしかない。

必要アイテム

スリップシューズ
パワーグラブ
スパークオーブ

入手アイテム

ライフの器

CHECK POINT

地下3階には、どこかで見たようなイナズマーークのプレートが……。そう、西の地方に来るときに使った、あのプレートだ。使い方もまったく同じだから迷うことはないだろう。

■プレートのなかには、こんなところに出てしまうものもあるぞ。

CHECK POINT

Mのプレートに到着したら、爆弾でウォールビーストを倒そう。どんどん上に進んでけば、いよいよバンボの待つ部屋への入口があるぞ。

■近づきすぎて捕まらないようにしよう。

水の迷宮ボス戦

CHECK POINT

ついにバンボとの決戦のときがきた。戦闘エリアは足場が狭く、スリップシューズを使うと池に落ちやすい。スリルを味わいたくなければ、ほかのアイテムを使おう。

入手アイテム

フリーズオーブ

CHECK POINT

王家の墓での雪辱を果たそうとマルスを待ち受けるバンボ。基本攻撃パターンは、王家の墓のときとほとんど同じだ。ただし、大量のハスッパーをお供に連れていて、そいつらがつねにマルスを狙ってくるのがツライ。かなり苦戦することになるだろう。ここは、ヒット・アンド・アウェイで確実にダメージを与えていこう。ただし、ハスッパーとホーミングする氷の弾にさえ気をつければ、バンボ本人はそれほど強くない。スパークオーブとヘビーシューズの合わせ技"スパークウェブ"なら、ハスッパーとバンボにまとめてダメージを与えられるぞ。

■カッコつけて偉そうな能書きをたれるバンボ。返り討ちにしてやろう。

■バンボ本人よりも、ハスッパーと周囲の地形が陰険で戦いにくい。

■苦労してバンボを倒せば、フリーズオーブが手にはいるぞ。

マップ座標 E－1	# 跳躍の迷宮	**出現モンスター**：シェロン、マンティス、ブルーバット、バーストロック、ゴーレム、メリケンヘッド

フリーズオーブを手に入れたマルスは、跳躍力が身に付くという伝説の迷宮へとやってきた。だが、跳躍の迷宮でマルスを待っていたのは、予想もつかぬほど複雑な数々のトラップ群だった。

必要アイテム

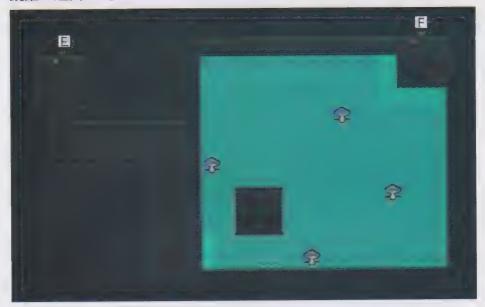
モグラハンド
パワーグラブ
フリーズオーブ

入手アイテム

ライフストック
青い鍵

CHECK POINT

この迷宮は、かなりトラップが複雑で、頭を使わないとクリアできない。それぞれのアイテムの使い方がポイントとなるぞ。

跳躍の迷宮1F②

CHECK POINT

跳躍の迷宮にも水の迷宮で出てきたような氷の床がある。ところが、この氷の床はマルスが自分で作り出さなければならないものだったりするのだ。1階の②や地下1階にあるのがそれで、部屋のなか一面に水が張られたプールのように見えるのだが、よく見ると色の違う浅瀬がある。ここであることをすると、水が凍って歩けるようになるぞ。ただし、あちこちにあるきのこバンパーには要注意。弾かれて下の階に落ちると戻ってくるのに苦労するぞ。

■浅瀬になっているこの場所がポイント！ キミにこの謎が解けるかな？

■成功すると、水面が凍って立派なスケートリンクができ上がる！

■調子にのってスベると、奈落の底にまっしぐらに落ちてしまうのだ。

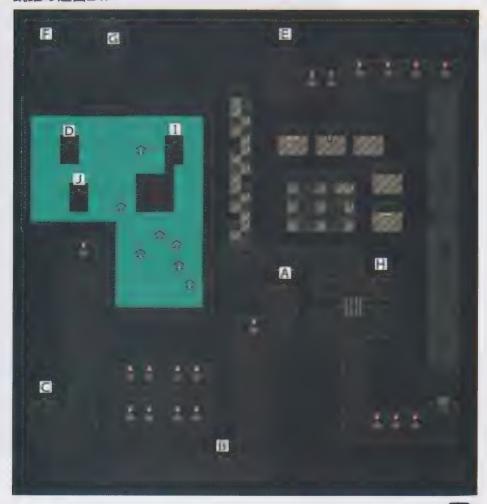
必要アイテム

ヘビーシューズ
モグラハンド
フリーズオーブ

入手アイテム

薬草
ライフの器
青い鍵

地下2階にある砂地を掘り進むと、壁で囲まれた小部屋に入ることができる。ところが、ここには恐怖の罠が仕組まれているぞ。小部屋につながる砂地は1ブロックだけで、間違った場所を掘ると下の階に落とされてしまうのだ！

跳躍の迷宮B1F

跳躍の迷宮B2F

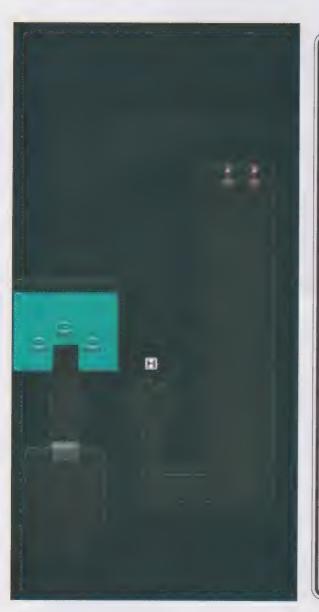
必要アイテム

パワーグラブ
マジックハンド
ヘビーシューズ
スパークオーブ
フリーズオーブ

入手アイテム

ジャンプシューズ

CHECK POINT

この階のKの階段のそばにも1階にあったのと同じような、スイッチの上に物を乗せている間だけ開く扉があるぞ。開けかたは1階とまったく同じ方法だ。ちゃんと覚えているかな?

CHECK POINT

この地下2階では、今までになかった新しい仕掛けが登場する。その仕掛けとは、池の上に浮かんでいる青いリングで、このなかに何かを放り込むことで池に橋が掛かるというもの。とくにジャンプシューズがある部屋の直前では、このリングが3つに増えて、しかもそれが前後左右に動いているというオマケつき。うまくクリアすることができるかな?

■このリングのトラップをクリアすると……

■橋がかかって、ジャンプシューズがもらえるぞ

■これで、道がないところもジャンプで移動できるぞ

跳躍の迷宮B3F

必要アイテム

パワーグラブ

入手アイテム

天使の羽

CHECK POINT

じつは、この地下3階まで来る必要は特にないのだが、とりあえず紹介しておこう。ここにある宝を取ろうと思っている人は、普通に階段を降りて来ても取ることはできないぞ。頭を使って上から来よう。でも、苦労して取っても、たいしたモノはないのであしからず。

■とりあえず、お宝があることはあるのだが……。

CHECK POINT

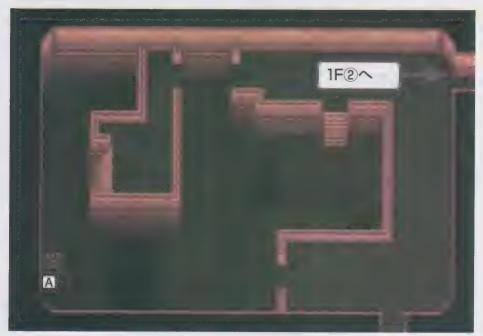
ここで入手できるアイテム、ジャンプシューズについて解説をしておこう。このジャンプシューズを装備すると、Bボタン連打で加速をつけCボタンでジャンプできる。連打スピードによって飛距離の調整もできるぞ。これがないと次の舞台、火の迷宮にはたどり着けないぞ。

■Bボタンを連打して……。

■Cボタンでジャンプ!

マップ座標	火の迷宮	出現モンスター：メラロード、ブレイズン、フレイムローパー、グランドコロナ、カエンビー、バーストロック、グエイド
B－5		

跳躍の迷宮でジャンプシューズを手にいれたマルスは、西の地方の南部にある火の迷宮を目指すことになった。ここは、火のジンが封印されているという場所で、火山帯のど真ん中にある迷宮なのだ。マルスは、火のジンが解放されるのをくい止めることができるのだろうか？

火の迷宮1F①

CHECK POINT

この迷宮では、入ってすぐにジャンプシューズが必要になるぞ。手に入れてなければ、迷宮を攻略することができないのはもちろんのこと、迷宮にたどり着くことさえできないぞ。跳躍の迷宮でジャンプシューズを手に入れてから来るようにしよう。また、1階にある青い氷のブロックは、ブレイズオーブがないと通れないので今は無視しよう。

必要アイテム

ジャンプシューズ
ブレイズオーブ

火の迷宮B1F

CHECK POINT

この火の迷宮は、ジャンプ命と言っていいほどに、ジャンプシューズのお世話になる。もちろん、それ以外のトラップもあるが、このさきのことを考えたら、このあたりでジャンプの練習をしておいたほうが無難だぞ。

必要アイテム

ジャンプシューズ
ヘビーシューズ
フリーズオーブ
ブレイズオーブ

入手アイテム

薬草
天使の羽

CHECK POINT

マップ右下の宝箱を取りにいくところは、この迷宮中最大の難関と言ってもいいかもしれない。何しろ、乗ると崩れ落ちてしまう床を、3段ジャンプで跳んで行かなければならないのだ。ここをクリアするには、落ちるギリギリのところまで進んでいって、4速で連続してジャンプしなければならないのだ。ところが！　こんな苦労をしてたどり着いた宝箱の中身は……。ハッキリ言って、ここに無理して来る必要はない！　ヒマな人かアイテム奪取率100パーセントを狙う人だけ取りに行くように。

■3段ジャンプの場所に行くまえに、このスイッチを押して下の扉を開けておかなくてはならない。忘れないようにしよう。

■崩れ落ちる床では何度も落とされることだろう。まあ、ある意味では、下手なボスキャラよりも手ごわいと言えなくもない。

火の迷宮B2F

CHECK POINT

上のマップを見てみると、ベルトコンベアーと壁ミミックの複合トラップがある場所の上に、宝箱がある小部屋が隠されている。この場所に行くには、いったいどうしたらいいのだろう。なかなか悩むトラップではあるが、冷静にマップとにらめっこしていれば、そのうちにピンとくるんじゃないかな？　わからなければ、壁ミミックに注目してみよう。

■なかに1匹だけ怪しいミミックが……。

■みごとにライフストックを入手したぞ！

必要アイテム

ジャンプシューズ
スリップシューズ
ブレイズオーブ

入手アイテム

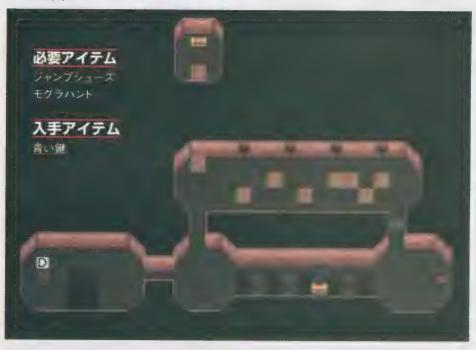
ライフストック

火の迷宮B3F

必要アイテム

ジャンプシューズ
モグラハンド

入手アイテム

青い鍵

火の迷宮ボス戦

CHECK POINT

ここのボス・グエイドは、燃え盛るマグマを投げつけてるという、実に男らしくダイナミックで、かつ、非常識な攻撃をしてくるぞ。こちらも男らしくマグマを投げ返してやろう。ただし、マグマはそのままでは熱くて持つことができない。ここはアレを使って冷やしてから、パワーグラブを装備して投げかえせ！

■パワフルなマグマ投げつけ攻撃で、ガンガンマルスを攻めてくるグエイド。

■グエイドを倒したあとには、ブレイズオーブを手に入れることができるぞ。

火の迷宮1F②

1F①から

CHECK POINT

火の迷宮に入ってすぐの場所にある、氷のブロックを、ブレイズの魔法で壊してこのエリアに来ると、必須イベントアイテムのパッセージミラーが手に入るぞ。次の冒険の舞台となる鏡の迷宮で必要になるアイテムだ。グエイドを倒したからといって安心して取り忘れのないように。

■フレイスオーブを手に入れたら必ず取りに来よう。

必要アイテム

ジャンプシューズ
ブレイズオーブ

入手アイテム

記録の書
パッセージミラー

マップ座標	南の通り抜け洞窟	**出現モンスター**：フワリー、プテラ、ダイドーゲー、マタンゴ、スコーピー
D－5、C－6		

ここは、火の迷宮から東に向かった所にある迷宮だ。ここを抜けると東の地方にある砂の迷宮の真上にでるぞ。ただし、そこでいったん下に降りてしまうと、再び段差を登ることはできないので、東側の入口にたどり着けなくなる。一種の一方通行になっているので用心しておこう。

必要アイテム

ヘビーシューズ
モグラハンド
スリップシューズ
フリーズオーブ

入手アイテム

ライフストック

CHECK POINT

この洞窟を使えば、火の迷宮クリア直後に東の地方に戻りたい場合に、かなり近道ができる。洞窟の途中のアイテムも取り逃しがないように。

フェアリーの 教えて ア・ゲ・ル
PART2　～メッセージコレクション～

あら、勇者さま。また会えたわね。突然だけど、冒険を有利に進めるためにはどうすればいいかわかる？　やっぱり、何と言っても情報を集めることがかんじん。街の人たちから話を聞いたり、本を調べたりしなきゃね。

●見たか聞いたか？　こんなにある隠しメッセージ！

ここまで冒険を続けていて、ちょこちょこオデガン城に戻っていれば気がついたと思うけど、街の人たちっていろいろなことを話してくれるわよね。リアクションが豊富っていうか、ボキャブラリが多いっていうか、とにかく必ず何か反応がかえってくるのが楽しいわ。それに、楽しいだけじゃなくて、いろいろとヒントになることを言ってくれる人も多いから油断できないわ。ほかにも、白鳥になったサテラ王女を連れてたり、モンキースーツを着て話しかけたりすると違う話しが聞けたりするし、もちろん本棚の本に書いてあることも読み忘れちゃいけないわね。ちなみに、本棚のメッセージは何度調べても変わらないけど、城や街の人の場合、何度も話しかけると違うメッセージを言うこともあるから気をつけてね。

■こまめにセリフが変わって楽しめるのは、オデガンの城と街。マルスのおじいさんとおばあさんは、ほとんどセリフが変わることはない。本棚の本はほとんど読めるので、ぜひ全部あさってみよう。

マップ攻略

第3章

シャイニングソードを求めて

マップ座標	ホビットの村	出現モンスター：なし
B－2		

ホビットの村に入ると、村人が誰もいなくなっていた。話を聞けそうなのは、井戸のそばに立っているトレントのみだ。うまく情報を聞き出すことができれば、村人消失の真相が判明するぞ。

必要アイテム

ささやきの貝
ヘビーシューズ
パッセージミラー
フリーズオーブ

入手アイテム

記録の書

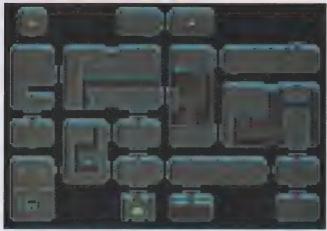
CHECK POINT

この村にある井戸の水は、ライフゲージとライフストックをフルに回復してくれる。宿屋代わりというわけね。トレントの話を聞いたら、次の鏡の迷宮に突入する前に体力を回復させておこう。

マップ座標	鏡の迷宮	**出現モンスター**：メリケンヘッド、バーストロック、ブルーバット、ブカリー、カエンビー、ヒッポコダマス、カーリー
B－2		

鏡の中に入れるというパッセージミラーの力を借りて、鏡の迷宮にやってきたマルス。トレントの話が真実ならば、いなくなったホビットたちを助ける手がかりは、必ずこの迷宮のなかにあるはずだ。しかし、鏡の迷宮内のトラップや謎は、ハンパじゃなく難しいものばかりだぞ。

■迷宮に入るには、この泉に関する謎を解かなければならないぞ。

鏡の迷宮(逆)全体図

鏡の迷宮(正)全体図

CHECK POINT

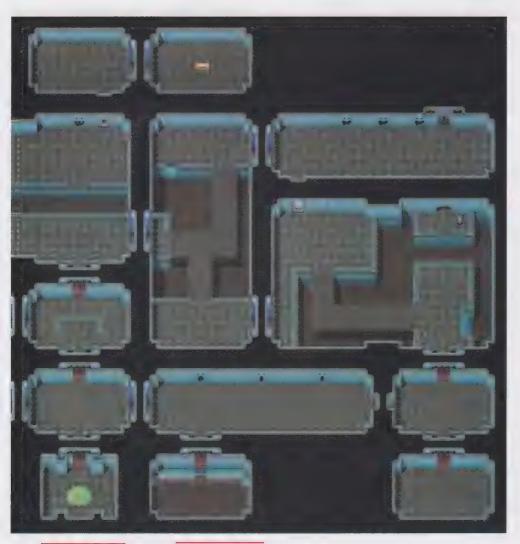
この鏡の迷宮は、操作が反対になる逆の迷宮と、通常通りの正の迷宮の、ふたつの迷宮により構成されている。マルスが最初に入るのは、逆の迷宮のほうだ。ここでは、左右のコントロールが逆になってしまうので要注意！　また、正と逆の迷宮は、完全な対称形になっていて、互いを行き来しながら攻略していく必要がある。

CHECK POINT

まず最初に探索を始めるのが逆の迷宮。この面では、方向キーの左右の操作が逆転する(上下はそのまま)ので、マルスをコントロールするのに苦労するぞ。この面ですることは、開かない扉を何とかして開けること。壁の顔が吐いてくる爆弾を使おう。また、マップ中央右下の部屋でパッセージミラーを使うと、正の迷宮に移動できるぞ。村に帰りたければ、スタート地点の部屋でパッセージミラーを使おう。

■勢いよく空気を吸い込んでいる壁の顔に捕まると、簡単には逃げられない。

■壁にある顔のなかには、いきなりバクダンを吐き出す変なものもある。

鏡の迷宮(逆)

必要アイテム

パッセージミラー
スリップシューズ
パワーグラブ

入手アイテム

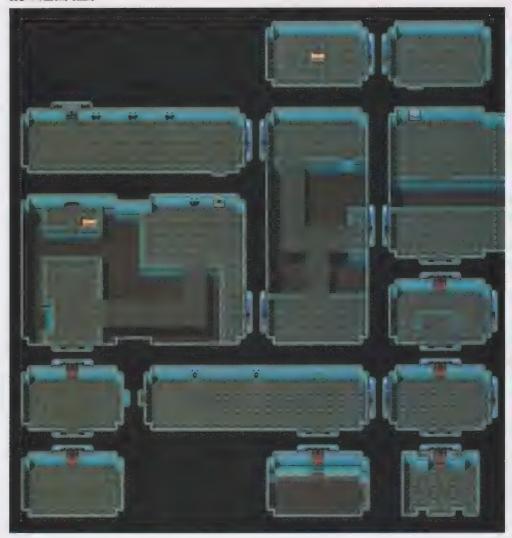
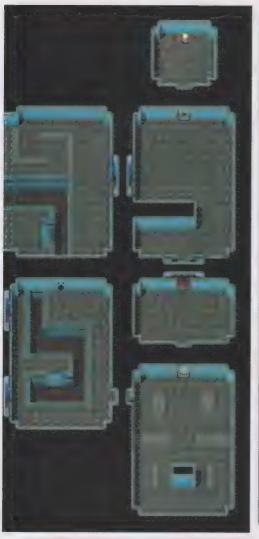
天使の羽
薬草
ライフの器

鏡の迷宮(正)

必要アイテム

パッセージミラー
スリップシューズ
パワーグラブ

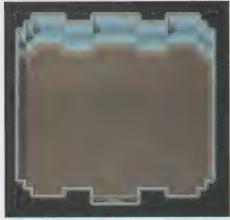
入手アイテム

青い鍵
記録の書
ライフストック

CHECK POINT

逆の迷宮のある部屋で、パッセージミラーを使うとこの正の迷宮にたどり着く。こちらの迷宮は、操作が通常に戻るので安心しよう。ここで、逆の迷宮で壁を破壊していれば、ちゃんと進めるはず。ただし、逆の迷宮で壊し忘れがあると先に進めないぞ。やることをやってから正の迷宮に来よう。また、トラップの顔の付いた壁には、近づきすぎないようにしよう。

■近づくと火を吐く壁なども存在する。接近しすぎないように。

■こちらは巨大な爆弾を吐き出す壁。閉じ込められるとやっかいだ。

鏡の迷宮ボス戦

■正の鏡の迷宮に出現するカーリーは、じつは鏡に移った影なのだ。倒すどころか、触れることもできないぞ。

CHECK POINT

いよいよパゾート四天王の紅一点、カーリーとの戦いだ。彼女は、鉄球をつけた長い鎖を振り回して攻撃してくる。限られた広さのフロアで戦うのは、苦労するぞ。しかも、ボス戦フロアは正と逆の両方にあり、両方ともカーリーが登場する。だからと言って、両方とも倒さなければならない訳ではないぞ。どちらか一方を倒せばいいのだ。

■鉄球をブルンブルンと振り回したり……。

■マルスをめがけて、投げつけたりしてくる。

CHECK POINT

カーリーを倒すと、迷宮の支配者を失ったミラーダンジョンから、ホビットたちが全員解放されることになる。マルスも強制的に外に出されてしまうので、村に帰ったホビットたちといろいろ会話してみよう。ここでホビットの長老の家に行くと、オデガン城に来ていた正体不明のふたりのエルフが一緒にいるので、このチャンスを逃さず話を聞こう。プレイヤーが予想もしなかったふたりの正体が明かされるぞ。

■この井戸で、ホビットの薬を買うことができるぞ。

■オデガン城に現れた、2人のエルフの目的が明かされる。

マップ座標	風の迷宮	出現モンスター：クラントコロナ、フリースン、シェットモンカー、ブカリー、ピンショット、ヌーク
A－4		

ホビットの村で、ペガサスヘルムを手にいれたマルスは、パゾート4天王の最後の一人、ヌーグのいる風の迷宮を目指す。風の迷宮で最後のジン復活を阻止できるのだろうか。

風の迷宮 1F

CHECK POINT

最後のジンが封印されている風の迷宮は、千年樹から南西の方向にあるぞ。ただし、ここへ来る前にホビット村の村長宅で話を聞いて、ペガサスヘルムをもらっておかないと先に進めないぞ。必ずペガサスヘルムをもらってから来よう。

■迷宮内に入ると、またしても謎の声が……。

CHECK POINT

空を飛べるヘルメット・ペガサスヘルムは、床にあるペガサスのレリーフが入ったプレートの上に乗ると、一定時間空を飛べる便利なアイテムだ。さらに、Bボタンを連打すると移動速度が速くなるぞ。しかし、飛行時間には制限がある。床にあるランプ（カラータイマー?）が赤く点灯したら危険信号だ。着陸したら、近くにあるプレートに乗ればランプは再び青になり、飛行時間を延長することができる。

■飛行中は、ランプの色に注意しよう。

■飛行中は、自分から着地はできない。

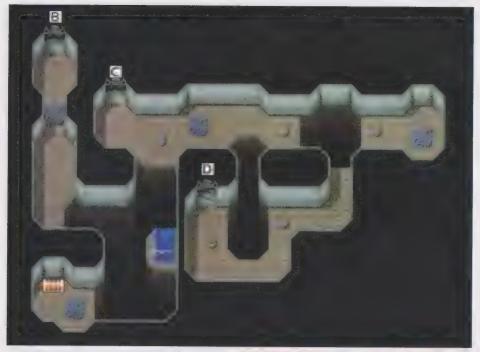
風の迷宮2F

必要アイテム

ペガサスヘルム

CHECK POINT

この階には、特に複雑な仕掛けはないので、ペガサスヘルムの操作方法を練習をするといいだろう。通常操作との最大の違いは、ペガサスヘルム装備中はBボタンを連打していないと止まってしまうことと、魔法でしか攻撃できないことだ。しかも、飛行中は装備を変更することができないので、ペガサスヘルムと一緒に必ずオーブを装備しておこう。

風の迷宮3F

必要アイテム

ペガサスヘルム

入手アイテム

薬草

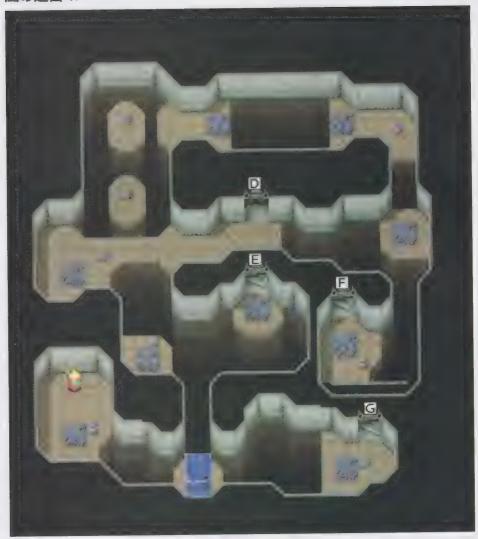
CHECK POINT

この階からようやく仕掛けらしい仕掛けが登場する。火の迷宮にも登場していた氷のブロックだ。この風の迷宮では、ペガサスヘルム以外のアイテムが必要になるような仕掛けはとくにないので、つねにブレイズオーブを装備しておくといいだろう。しかし、その氷のブロックですら、障害といっていいほどの障害にはなっていない。やはり、この迷宮の最大の敵は、操作しにくいペガサスヘルムそのものではなかろうか。

■最初は、操作にかなり手間取るかも……。

■連打しながらCボタンを押すのはツラい。

風の迷宮4F

D
E
F
G

必要アイテム

ペガサスヘルム

入手アイテム

ライフストック

CHECK POINT

ペガサスヘルムを使って飛んでいる時には、モンスターに囲まれないように注意。特にプレートから離れた場所にいるときは、時間切れで落ちてしまうことがよくあるので、モンスターをマメに倒して行動を邪魔されないようにしよう。

風の迷宮5F

必要アイテム

ペガサスヘルム
ブレイズオーブ

入手アイテム

天使の羽

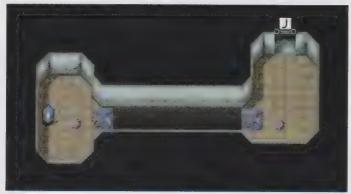
CHECK POINT

この階はプレートとプレートの距離が結構あるので、警告音を聞き逃さないように。特に敵を攻撃しているときは聞き逃しやすいので、あまりプレートから離れないようにして、こまめにペガサスヘルムにエネルギーを充填しよう。

風の迷宮6F

CHECK POINT

この階には、足場がほとんどないのでやっかいだ。ブレイズの魔法で氷のブロックを破壊しながら進んで、小休止できるようにしておこう。ただし、氷のブロックの下にはプレートだけではなく、トゲの床のトラップも隠されているので、よく確かめてから接近しよう。

風の迷宮7F①

必要アイテム

ペガサスヘルム

入手アイテム

ライフの器
記録の書

風の迷宮7F②

CHECK POINT

7階は、アイテムが1個ずつあるだけで、行き止まりになっている。ヌーグの待つ最上階へ行くまえに取っておこう。

風の迷宮ボス戦

CHECK POINT

パソート四天王の最後のひとり、ヌーグとの戦いだ。ここでは、今までのボス戦とは趣向が変わり、ペガサスヘルムを装備しての空中戦を行うのだ。ヌーグは、外見に似合わず素早いので、移動先を予測して魔法を使って攻撃しよう。フリーズの魔法だと当たり判定が大きいので便利だぞ。

■ひそかにカーリーが好きだったらしい。ちょっと良心が痛む。

マップ座標
B－1

光の迷宮

出現モンスター：グランドコロナ、メラロート、シェット、カエンビー、クレイゴーレム、ピンショット、プリズムスコービー

水の迷宮の北にある、双子岩。4つのオーブを集めた者がこの場所に立つと、光の迷宮が現れるという伝説がある。そして、迷宮の謎を解きあかした者だけが、伝説の剣・シャイニングソードを手にできるというのだが……。

CHECK POINT

双子岩の黒い壁に近づくと、閃光と共に光の迷宮が海中から浮上してくるぞ。この迷宮では、今まで苦労した全ての仕掛けが出てくると言っても過言ではない。キミは、このトラップ地獄に耐えられるかな?

CHECK POINT

この迷宮は、とても難易度が高い。最初の難関は、入ってすぐの3連続で続く落とし穴だ。いきなり高度なテクニックが必要になるが、崖っぷちギリギリでジャンプすれば何とかなる。あきらめずにがんばろう。

■ここのジャンプは、かなりシビア。崖っぷちギリギリまで助走しよう。

■扉がひとつ。なのにボタンは3つ。……さて、これはどうしたものか?

光の迷宮1F

必要アイテム

ヘビーシューズ
マジックハンド
モンキースーツ
ジャンプシューズ
フリーズオーブ
ブラストオーブ

入手アイテム

薬草
青い鍵
ライフストック

光の迷宮B1F

CHECK POINT

ほとんど障害らしい障害がないフロアだが、氷の床を移動するときは、慎重に移動するべし。うっかり加速しすぎると、コントロールを失ってしまい、モンスターの体当りで体力を消耗してしまうぞ。

CHECK POINT

重要なモノはほとんどなく、上の階と下の階を結ぶ通路と化している感じの地下1階。ただし、北東すみの部屋にあるライフの器だけは絶対に取っておきたい。だが、この部屋の扉を開けるには、ひと工夫が必要になる。どうやって開けようか?

必要アイテム

ヘビーシューズ
ブラストオーブ

入手アイテム

ライフの器
記録の書

F
H
G
E

光の迷宮B2F①

CHECK POINT

この階は、とにかくマルスのコントロールが難しい。氷の床のあちこちに穴があるうえ、触れると弾き飛ばされるキノコバンパーまである。不可抗力で落とされることが多いのだ。

■スベる・跳ねる・落ちる、と三拍子そろった氷のフロア。

光の迷宮B2F②

必要アイテム

マジックハンド
パワーグラブ
モンキースーツ
スパークオーブ

入手アイテム

天使の羽
ライフストック

光の迷宮B3F

CHECK POINT

地下2階②の階段を昇り、1階の奥にいる3匹のプリズムスコーピーを倒したら、いよいよ伝説の剣・シャイニングソードが手に入る。この剣は、魔法のオーブとの合わせ技も使えるという地上最強の武器だ。この剣を手に入れたら、いよいよ最終決戦の始まりだぞ。アイテム補充などの準備ができたら、パゾートと4体のジンが待ち受ける地下大迷宮へ向かえ。

■またしても謎の声がマルスに語りかけてくる。

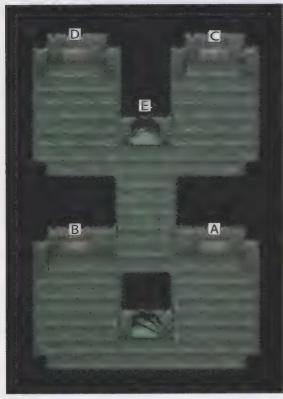
■最強のシャイニングソードを使いこなせ!

マップ座標	地下大迷宮	出現モンスター：土のジン、水のジン、火のジン、風のジン、パゾート
D－3		

パゾート四天王を倒したマルスは、オデガン城へと戻ってきた。オデガン王の話によれば、オデガン城の玉座の裏に隠し階段があり、そこからパゾートと4体のジンが待ちうける地下大迷宮に行けるらしい。マルスは、巨人スルトの復活を阻止するため、最後の決戦の地へと進む。

CHECK POINT

伝説の剣シャイニングソードを手に入れずにここに来た人は、オデガン国北西部にある双子岩から光の迷宮に行き、ちゃんと剣を手に入れてから戻ってこよう。さて、玉座から奥へ進むと、まず古代のほこらの地下3階に出る。物語の最初に、エルフのカズンが跳び越えていった溶岩の先にあたるところだ。ここから地下大迷宮へと降りていこう。

地下大迷宮B4F

CHECK POINT

古代のほこらから下へ降りると、この場所へと到着する。ここには4枚のイナズマプレートがあり、それぞれのプレートの先には、4体のジンが待ちかまえているぞ。そしてEの階段こそが、あの憎きパゾートのもとへと続いている階段なのだ。

■すっかりお馴染み、ワープ用のイナズマプレートが4枚あるぞ。

CHECK POINT

階段を下りて先に進んでいくと、なんと先行部隊のエルフのカズンが倒れているぞ。彼の話によると、パゾートは巨人スルトと4体のジンの力を借り、強力な魔法で攻撃してくるということがわかる。パゾートを倒すには、なによりも最初にジンの力を封じるしかないとカズンは言うのだが……。ジンの力を封じるということは、イコール戦って勝つということ。はたして、マルスにそんなことができるのだろうか。

■パゾートに挑んだものの返り討ちにあい、身動きがとれないカズン。

■そこまでわかっていながら、やられてしまうカズンって一体……。

CHECK POINT

物は試しと、倒れているカズンの忠告を無視して奥へと進むと、そこにはパゾートがいるぞ。ヤツは、4種類の攻撃魔法を使い攻撃してくるが、こちらの攻撃はまったく歯が立たない。おとなしく逃げて、先に4体のジンを封印しに行こう。

■ジンをすべて倒さない限り、マルスの攻撃がいっさい効かない無敵状態なのだ。

■イナズマプレートを使ってワープし、まずは4体のジンを倒しにいこう。

地下大迷宮
B5F

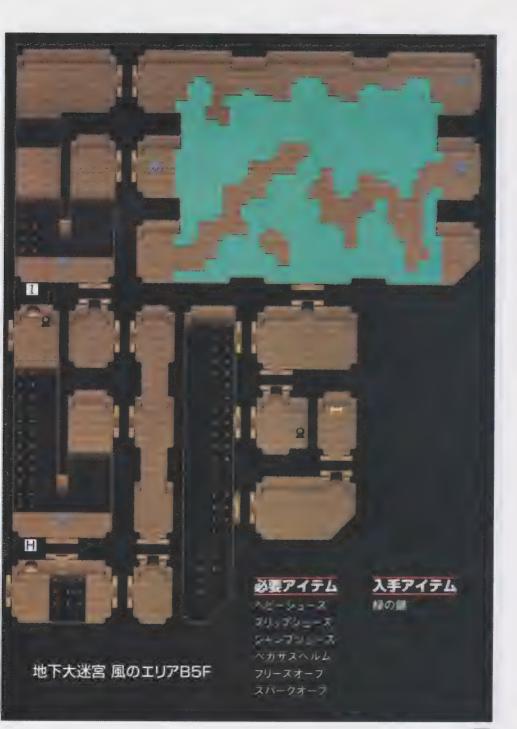
地下大迷宮 風のエリアB4F

CHECK POINT

この迷宮でやることは、2種類の鍵をとることと、風のジンを倒すことだ。さすが最後のダンジョンだけに、トラップも発狂しそうなくらい複雑だ。特に、ペガサスヘルムとジャンプシューズを使いスイッチを押す所は、苦痛の一言。また、スイッチを押すと一定時間出現する床は、5速以上でダッシュしないと間に合わないモノもある。

■スイッチからプレートへの移動は、タイミングが全て。

■よく見ると、一ヶ所だけ色が違う場所が……。

I
H
必要アイテム
ペガサスヘルム
フリーズオーブ
スパークオーブ
入手アイテム
地下大迷宮 風のエリアB5F

地下大迷宮 風のエリアB6F②

地下大迷宮 風のエリアB6F①

CHECK POINT

この地下大迷宮の風のエリアは、全体を通して水と風に関係するトラップが多い。これはやはり、風のジンと水のジンの部屋の扉の鍵が手に入るからだろうか。このエリア内で鍵をふたつとも手に入れたら、さっそくジンのいる部屋へ向かおう。ちなみに、風のジンはこの風のエリア内にいるが、水のジンのほうは地下4階のCのイナズマプレートにつながる水のエリアにまで行かなくてはならないぞ。時間を無駄にしないで、サクサクいってみよう。

■青い鍵と緑の鍵を手に入れたら、すぐにジンと対決だ。

CHECK POINT

風のジンは、この風のエリア地下5階の北西の部屋で待ちかまえている。こいつは、強風を起こしたり、竜巻を飛ばして攻撃してきたりと、さまざまな攻撃を仕掛けてくるぞ。また、スピンしての体当たり攻撃中は無敵なので、なかなか攻撃するタイミングがつかめない。しかし、スピンを開始するまえに大きなスキができるので、そこを逃さず集中攻撃しよう。また、空中を飛んでいるときも攻撃を仕掛けるチャンスがある。対空技で迎撃してやろう。

■竜巻を撃つ瞬間にもスキができるぞ。チャ～ンス！

入手アイテム

青い鍵

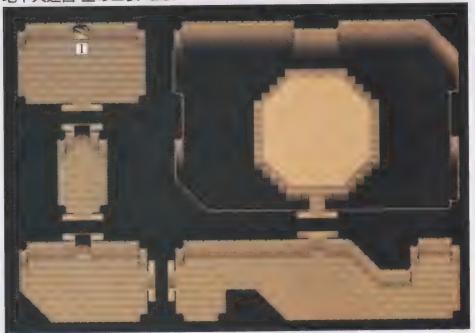
地下大迷宮 土のエリアB4F

CHECK POINT

ここでは、土のジンと戦うことになる。この土のジンは、穴を掘って土に潜ったり、放電したりといった攻撃パターンの持ち主だ。また、地面を掘るときに飛んでくる土にも当たり判定があるので気をつけよう。遠距離からの飛び道具攻撃がベストだ。

■こんなモノにまで攻撃判定があるなんて……。

地下大迷宮 土のエリアB5F

I

CHECK POINT

水のエリアでは、もちろん水のジンが相手だ。コイツも土のジンと同じように潜水と浮上を繰り返してくる。だが攻撃方法は、ツララを飛ばすだけという実に単純なモノである。4体のジンの中では最弱と思われるので、意外と楽に倒せるはずだ。

■浮上する位置が予想しづらいのが難点かな？

地下大迷宮 水のエリアB4F

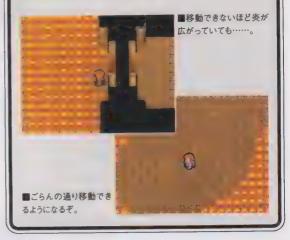
地下大迷宮 水のエリアB5F

地下大迷宮 火のエリアB4F

CHECK POINT

この火のエリアでは、黄色と赤のふたつの鍵を探さなければならない。しかし、燃え盛る炎が行く手をはばんでいて先に進めない！　だがこのトラップはすぐにクリアできるはず。ちょっと手荒い消火方法だけど……。ヒントは、「バクハツだぁ～!!」

■移動できないほど炎が広がっていても……。

■ごらんの通り移動できるようになるぞ。

CHECK POINT

スイッチで一定時間出現するプレートがたくさんあるが、気を付けなければならないのが、プレートの先にあるバクダンだ。このバクダンを先に処分しておかないと、奈落の底に落ちてしまうぞ。

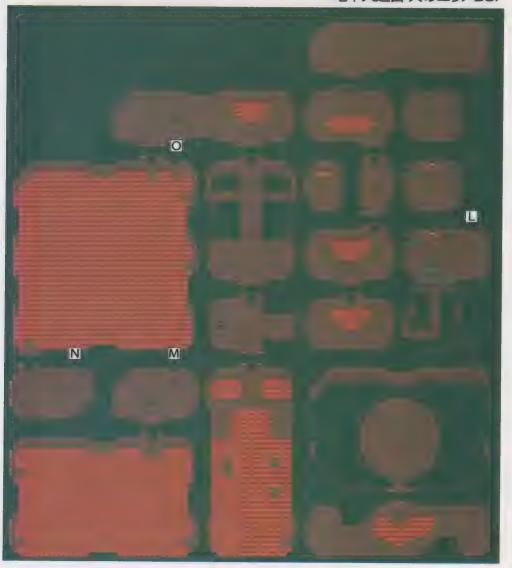
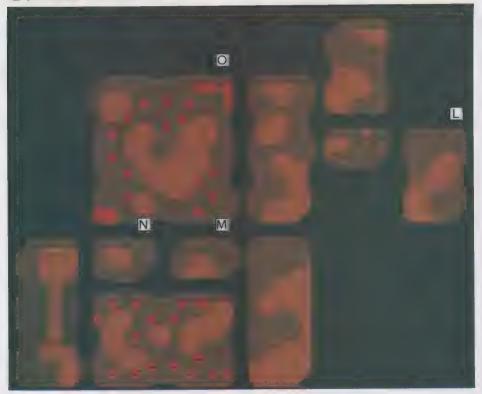
■ここまで来て行き止まり。とっさに投げることができれば、なんとかなるかもしれないが……。

必要アイテム

ヘビーシューズ
スリップシューズ
パワーグラブ
スパークオーブ
フリーズオーブ
ブラストオーブ

入手アイテム

赤い鍵

O
L
N
M

地下大迷宮 火のエリアB6F

必要アイテム

モグラハンド
パワーグラブ

入手アイテム

黄色の鍵

CHECK POINT

久しぶりに崩れる砂の橋のトラップが登場する。ただし、足場を固めるためのスイッチはずいぶん離れた場所にあり、しかも、このスイッチが設置された部屋に入るためには、少し頭を使わなければいけないぞ。

CHECK POINT

このエリアの地下5階南東の部屋にいる火のジンは、ジャンプしたり炎を吐いたりとマルスを苦しめるぞ。基本的な戦いかたとしては、炎を吐いているあいだに後ろから斬りかかるのが安全だ。ただし、炎の射程距離が長く吐いてくる方向もつかみづらいので、うかつに接近しすぎると大ダメージを食らう。テクニックに自信がない人は、遠距離から飛び道具で攻撃しよう。

■立ち止まったらすぐに炎を吐いてくる。

■ジャンプ着地時に踏まれないように注意。

CHECK POINT

地下大迷宮 スルトの間

4体のジンを倒したら、いよいよパゾートとの戦いだ。まずパゾートは魔力のバリアを張りながら突進してくる。この時、パゾートは無敵なので、ヘタに突っ込まないように。しばらく突進を繰り返すと、今度はバリアを解いて立ち止まって攻撃してくる。着弾点で爆発が起こるビームと、直線状に発射される青い火柱の2パターンの攻撃方法があるが、背中がガラ空きなので回り込んで反撃してやろう。そして、みごとパゾートを倒したあとは……?

■いよいよ最後の敵、パゾートとの決戦の開始だ。負けられないぞ。

■パゾートの攻撃力はハンパじゃない。数回の攻撃で死にそうになる。

■パゾートが倒れ、マルスは……。結末はキミの目で確かめてほしい。

フェアリーの
教えて ア・ゲ・ル
PARTS3 ～『ウィズダム』の裏設定～

仕事がら(?)世界中を飛び回っていると、オデガン国以外のいろいろな国で、いろいろな事件や出来事とめぐりあうものよ。つらい旅の合い間にひと息ついて、そんな他の国の話でもしてみましょうか。

●歴代「シャイニング」シリーズとの関連性は?

今回のパゾートの事件は大変だったわね。でも、広い世界を見回してみると、けっこういろいろな大事件が起こっているものよ。

例えばこのあいだも、同じパルメキア大陸の西のほうで、魔王ゼノン率いる悪魔軍との戦争があって(シャイニング・フォースⅡ)、エルフのカズンとサラが大活躍してたの。あのホビットたちの親戚筋にあたる一族も、人間軍のためにいろいろと手を貸してあげたらしいわ。あと、イシャハ・カット様の水晶球で見せてもらった未来によると、最近できたばかりのストームサング王国でもたいへんな事件が起きそうよ(シャイニング・アンド・ザ・ダクネス)。そのうちあなたにも知る機会があるかもね。

シャイニング・アンド・ザ・ダクネス

■『シャイニング』シリーズ第1作目。舞台となるストームサング王国の話を、本棚で読むことができる。

シャイニング・フォースⅡ

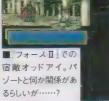
■カズンとサラは「シャイニング・フォースⅡ」で初登場。カズンは魔術士でサラは僧侶だったのだ。

■ここでウワサになっている戦争こそが、『フォースⅡ』での物語なのだ。

カズン

サラ

■『フォースⅡ』での宿敵オッドアイ。パゾートと何か関係があるらしいが……?

MAP GUIDE

マップ攻略

第4章

オデガン国ウラ迷宮の旅

おまけダンジョン

（天空の迷宮，王家の秘密の迷宮）

さぁみなさんおまちかね！　おまけダンジョンの紹介がやってきました!!　このコーナーでは、クリアすると隠しアイテムが入手できる隠し迷宮を大紹介。これで隠されたアイテムがキミの手に！　さぁこのコーナーを呼んだら、さっそくアイテム探索の旅へ、れでぃ～～ご～～!!

天空の迷宮

天空の迷宮の入口は、じつは千年樹の上にある。初めて来たときに気づいた人もいるかもしれないが、3階部分に少しだけツタが伸びている所がある。このツタこそが天空の迷宮に行くための鍵を握っているのだ。詳しい行きかたはここでは教えられないが、いろいろ試してみれば道は開けるぞ。

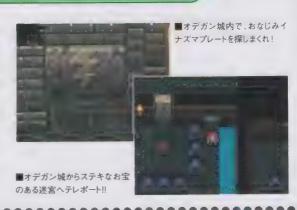
■千年樹のこの場所で、あるアイテムをナニしておくと……。

■こんなに立派になってマルスが登れるようになる。

王家の秘密の迷宮

この迷宮につながるイナズマプレートは、あまりにも身近な所にあるため意外と見落としやすい。じつは、オデガン城のどこかに入口が隠されているのだ。ここでは、手持ちのアイテムの使い方がポイントになるぞ。ちなみに、先にペガサスヘルムを入手しておかないと途中で泣くことになるぞ。

■オデガン城内で、おなじみイナズマプレートを探しまくれ！

■オデガン城からステキなお宝のある迷宮へテレポート!!

マップ座標 ?－?	天空の迷宮	**出現モンスター**：カッターフラウ、バクゲキッキィ、ゴーレム、プカリー、ピンショット、プリズムスコーピー

この迷宮では、手持ちのアイテムをすべてはぎ取られたところからのスタートとなる。しかも、制限時間内に目的のアイテムを手に入れないと、強制的に地上に戻されてしまうぞ。その代わりといっては何だが、クリア時にもらえるアイテムはとても貴重なものだぞ。

■誰が何のために作ったかはわからないが、とにかく意地の悪い仕掛けで一杯だ。

天空の迷宮 全景

CHECK POINT

この迷宮を制限時間以内にクリアするためには、マップに示した順番通りに宝箱を開けて行くのがベストだぞ。というより、この順番で取っていかないと、次の宝箱のまえにあるトラップをクリアすることができないからだ。取る順番＝アイテムを使う順番というわけね。

CHECK POINT

じつは、②の宝箱だけはいつ取ってもいいアイテムである。だけど①から③に向かう途中にあるので、ついでに取っていけば時間の節約になるぞ。

使用アイテム

スリップシューズ
マジックハンド
モグラハンド
ジャンプシューズ
フリーズオーブ

GET ITEM

スリップシューズ
ライフストック
マジックハンド
モグラハンド
ジャンプシューズ
フリーズオーブ
ジャンプブーツ

CHECK POINT

この天空の迷宮では、休むことなくすさまじい突風が吹き荒れている。かなり嫌な仕掛けなのだが、じつは、あちこちにある風見鶏に触ることで風向きを変えることができるのだ。ただし、風向きはランダムに変わるし、きのこバンパーの脅威もそのままだ。覚悟しておこう。

GOAL

①

CHECK POINT

風見鶏で風向きが変わる天空の迷宮。この突風とうまく付き合えないと、クリアするのは難しい。特に、スイッチで大きくなるプレートのように足場の悪い場所を通るときは、風向きを確かめて移動しないと奈落の底に叩き落とされるぞ。風見鶏に触れてつごうのいい方向に風向きを変えよう。

CHECK POINT

ゴール目前にいるサソリ。こいつはビームを出してマルスを押し返してしまうぞ。ここをクリアするには、シャイニングソードを手に入れた時と同じ技をつかわなければならない。そして無事クリアすると……。

■クリアすると、念願のアイテム、ジャンプブーツがもらえるぞ。

マップ座標	王家の秘密の迷宮	出現モンスター：カマキリオン、カエンビー、クレイゴーレム、ジェット、ブレイズン、グランドコロナ
？－？		

ここ、オデガン城内にある秘密の迷宮は、オデガン王家に代々伝わる『禁断の秘宝』が隠されているらしい。オデガン城の読書室で、その宝の存在を知った我らがヒーロー・マルスくん。彼は本能のままに、恐ろしくも魅惑的な禁断の秘密迷宮の探索へと向かったのであった……。

CHECK POINT

ダンジョンに入った目の前に、これ見よがしな青い扉が目に入る。じつは、この奥にめざすお宝があるのだ。近くてラッキーって感じだが、世の中それほど甘くないぞ。このお宝部屋にたどり着くまえに、まず赤い鍵を取って赤い扉を開けなくてはならないぞ。努力と根性だけでは、決してクリアできないだろう。

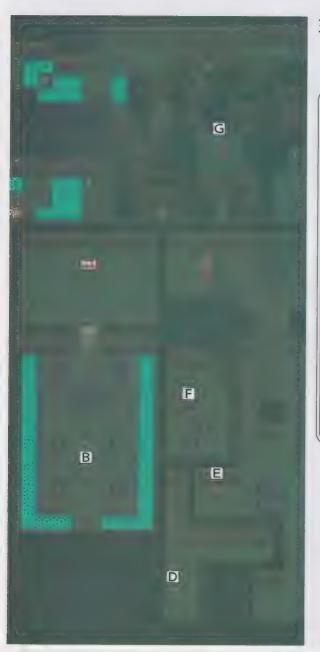
■この、踏み破れる床を見切ることが、赤い鍵獲得への第一歩なのだ。崩れる床に巻き込まれないように。

■落ちた先で、やっと赤い鍵を手に入れた。あとは、この赤い鍵で扉を開き、青い鍵を手に入れるだけだ！

必要アイテム

ペガサスヘルム
ジャンプシューズ
ヘビーシューズ

入手アイテム

青い鍵
パワーオーブ

王家の秘密の迷宮B1F

CHECK POINT

ここらで、ちょっとインターミッションだ。キミは、ここに来るまでにジャンプブーツを手に入れただろうか？　もし、持っていれば、この迷宮はペガサスヘルムを使わずにクリアできるぞ。ここは、ペガサスヘルムよりも、ジャンプブーツでクリアするのが通ってものだ。

■ジャンプブーツがあれば、こんなに高いところにまで跳んでいけるぞ！

王家の秘密の迷宮B2F

CHECK POINT

ここの階では、壁に囲まれた密室にライフストックが置かれている。しかし、ここには、上から落ちて来ることはできない。いったいどうやってこのアイテムを取ればいいのかはヒミツ。右のマップをよく見て考えよう。

■この閉ざされた部屋のなかに入るには、少し頭を使うことになるぞ。

必要アイテム

ペガサスヘルム
ジャンプシューズ
ヘビーシューズ

入手アイテム

赤い鍵
ライフストック

CHECK POINT

この王家の秘密の迷宮のなかには、しつこくマルスを追尾してくる飛行系のモンスターがやたらと多い。本当にうっとおしいこと、このうえない。しかし、先に進む前に倒しておかないと、いざというときに囲まれてしまう可能性もある。このとき、すでにシャイニング・ソードを持っているなら、かなり楽になるはず。ブレイズオーブとの合わせ技、フレイムサイクロンを使って、空中をウロウロしている敵を叩き落としてやろう。

CHECK POINT

青の鍵で開ける扉を抜け、その部屋の奥にある宝箱を開けてみると、そのなかには……。なんと、マッチョでアニキなボディビルダーが封じ込められた(?)パワーオーブが入っているぞ。このパワーオーブは、装備すると貧弱なマルスが筋肉ムキムキのマッチョなナイスバディに変身する……わけはない！　これを装備すると、ありがたいことにタックルの攻撃力が上がるのだ。

■このマッスルオーブに描かれた筋肉男を見て、ほっぺた赤くなっちゃった男子生徒。放課後に残って職員室に来なさい。

フェアリーの
教えて ア・ゲ・ル
PART4　～魔法のオーブ大百科～

地水火風の魔法のオーブはうまく使いこなしてる？　古代文明の遺跡が多いオデガン国には、この他にもさまざまなオーブが隠されていると言われているわ。長い冒険のなかであなたはどれだけ見つけられるかしらね。

●役に立つのか？　オーブの秘密あれこれ！

俗に言う魔法のオーブといえば、雷、氷、風、炎の4種類。それ以外にダズールオーブとパワーオーブという特別なオーブがあることは、もう知っているわよね。ところが、さらに4種類のオーブが、オデガン国のどこかに隠されているというわ。入手方法は残念ながら内緒だけど、あなたが本当の勇者ならば必ず見つかるはずよ。がんばってね。

プロテクトオーブ

身につけるとあなたの防御力を大幅にアップさせることができるオーブよ。これだけでもかなり頼りになるけど、普通の装備アイテムを同時に装備すれば、さらに効果を高めることができるはず。ジュードースーツやペガサスヘルムなど、防御力アップの効果があるアイテムと併用するといいわよ。

スモールオーブ

身につけると小さくなれるオーブなの。でも走るスピードは普段と変わらないわ。いったい何のために作られて何の役に立つのかわからないけど、長い冒険のあいだには何が起こるかわからないものね。例えば、モンスターがたくさんいるところでは、小さいおかげで逃げやすくなるかもしれないわね。

ゲイルオーブ

ゲイルというのは"疾風"っていう意味の言葉。つまり、風のように速く走れるようになるオーブというわけ。これを身につけると、普段の倍のスピードで走れるようになる上に、画面には表示されないけれど最高7速まで加速することができるようになるの。あなたは、このスピードについてこれるかしら？

リバースオーブ

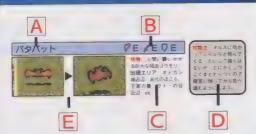
これはけっこう役に立つオーブよ。このオーブを身につけると、上下左右の操作が完全に逆になってしまうの。これがあれば、あの鏡の迷宮での冒険が少しは楽になるかもしれないわね。詳しい隠し場所は秘密だけど、鏡の迷宮と同じく西の地方のどこかにあるから、ぜひ見つけてほしいわ。

MONSTER
L I S T
モンスターリスト
完全データ集

MONSTER　DATA

モンスターデータ集

それでは、ここで広大なオデガン国内に出没するモンスターたちについて解説していこう。まず知って欲しいのは、モンスターの行動パターンだ。行動パターンさえわかれば、対処方法も自然と見えてくるはずだ。特にボス戦で詰まっている人はこのコーナーを攻略の参考にしてほしい。ちなみにモンスターのパラメーターは、EからSPまでの6段階で表現しており、Eが最弱となる。

データ表の見方

A モンスターの名前
B ステータス
　;体力　;攻撃力　;防御力
C モンスターの特徴と出現エリア
D モンスターの有効な倒しかた
E モンスターの動き

パタバット　E　E　E

特徴：人間に襲いかかる巨大な吸血コウモリ。
出現エリア：オデガン城近辺，古代のほこら，王家の墓，グドーの谷近辺，etc

攻略法：マルスに向かってふらふら飛んでくる。あまり強くはないが、とにかくしつこい。だいたい円軌道で追ってくるので、その場で斬り払うのが一番だ。

ブートン　E　E　E

特徴：体当たり攻撃が得意なオークの一種。
出現エリア：オデガン城近辺，オデガン城東庭，王家の墓への森林，王家の墓，etc

攻略法：マルスを発見すると一直線に突進してくる。一度突進すると、何かにぶつかるまで止まらない。動きが単調なので、序盤の練習相手にいいだろう。

カマキリオン　E　E　E

特徴：オデガン城近辺に生息する、巨大な踊るカマキリ。
出現エリア：オデガン城近辺，オデガン城東庭，グドーの谷近辺

攻略法：マルスが家を出て最初に出会うモンスターだ。動きは遅いが、カマのリーチがけっこうあるので間合いに気をつけ、後ろからの攻撃を仕掛けよう。

フワリー

E E E

特徴：障害物を通り抜ける幽霊のモンスター。
出現エリア：オデガン城近辺、古代のほこら、王家の墓、グドーの谷近辺、グドーの谷、etc

攻略法：ゲーム前半に出現し、地形を無視して攻撃してくるいやなモンスター。後ろにつけさせて、振り向きざまに攻撃し、不意打ちを喰らわせてやろう。

ニョロリ

E D E

特徴：ゆ〜っくりと獲物に近づいてくる巨大なナメクジ。ほとんど無害なモンスターだ。
出現エリア：古代のほこら、王家の墓、etc

攻略法：ものすごく動きがニブイため、後ろから攻撃しやすい相手だ。ザコモンスターの中では戦いやすい相手なので、アイテム稼ぎに利用しよう。

マミー

D D E

特徴：全身を包帯に包まれた古代の死者たちでかなり打たれ強い。
出現エリア：古代のほこら、王家の墓、グドーの谷、砂の迷宮、etc

攻略法：ブートンに似た行動パターンを持っている。ただし、突進スピードが速く、攻撃力も高い。突進してくるタイミングさえつかめば問題ない。

ツンツン

E E E

特徴：野生のハリネズミで、獲物を見つけると背中のハリを飛ばして攻撃する。
出現エリア：オデガン城東庭、迷いの森

攻略法：近づくと、背中の針を飛ばして攻撃してくる。動きが比較的遅いので、針攻撃を避けつつ、後ろからスライディングをおみまいしてあげよう。

スパイダン

E D E

特徴：こちらの攻撃を回避するいやなモンスター。倒すと2匹のミニグモに分裂する。
出現エリア：王家の墓、グドーの谷、etc

攻略法：こちらが剣で払う攻撃をすると、後退して避ける。ここは、ダッシュして突き攻撃だ。タランチョロと並び、序盤戦でもっとも てこずるモンスターだ。

タランチョロ

E E E

特徴：スパイダンを倒すと、その体内から飛び出してくる双子の赤い小グモ。
出現エリア：王家の墓、グドーの谷、etc

攻略法：スパイダンを倒すと中から出てくる。行動パターンはスパイダンとほぼ同じだ。親子(？)ともアイテムをたくさん出すので、できるだけ倒そう。

パックン
D / E / E

特徴：ピョンピョン跳ねながら移動して、マルスの通行を妨害するモンスター。
出現エリア：グドーの谷付近，砂漠地方

攻略法：跳ね回る以外にコレといった芸が無く、行動パターンも単調。着地したところをすかさず攻撃すれば、どんな攻撃方法でも通用するだろう。

プテラ
D / D / D

特徴：小型サイズの飛竜型モンスター。
出現エリア：グドーの谷，迷いの森，通り抜け洞窟，千年樹，砂の迷宮，etc

攻略法：バタバットと同じような行動パターンを持つ。倒さずに放っておくと、しつこく追いかけてくる。接近されるまえに、マジックハンドで倒そう。

ダイドーゲー
E / D / D

特徴：岩でお手玉をしたり、ジャンプしたり、さらに岩まで投げてくる大道芸人だ。
出現エリア：グドーの谷、通り抜け洞窟

攻略法：とても芸達者なモンスター。飛び道具を持っているので、こちらも距離を取って、マジックハンドなどで後ろから攻撃するのがベストだろう。

ゴロゴロ
E / D / E

特徴：敵を発見すると、体を丸めて体当たりして攻撃する巨大なイモムシだ。
出現エリア：迷いの森，千年樹近辺，千年樹

攻略法：ものすごいスピードで、体当たりをしてくるぞ。回転中は攻撃しにくいので、転がり出す前に攻撃を仕掛けるか、飛び道具で攻撃しよう。

マタンゴ
E / D / E

特徴：飛び跳ねることにより移動することが可能になったキノコ。胞子が武器。
出現エリア：通り抜け洞窟，千年樹

攻略法：マルスの周りを跳ね回り、ときどきカサの部分を回転させ胞子をばらまいて攻撃してくる。胞子を避けながら、遠くから飛び道具で攻撃するのが吉。

スコーピー
D / D / E

特徴：砂地に身を隠し獲物が近づくのを待っている巨大サソリ。
出現エリア：通り抜け洞窟，砂漠地方及び掘れる砂地，砂の迷宮

攻略法：普段は砂地に身を隠していて、ある程度マルスが接近すると、突然、目の前に出現する。キョロキョロと見回しているスキを狙って攻撃しよう。

ストリガン　E　D　E

▶
特徴：千年樹にのみ生息している巨大なミノムシ。時々顔を出し、分身を飛ばして攻撃してくる。
出現エリア：千年樹

攻略法：このモンスターは、ミノに隠れている時は攻撃を受けつけない。顔を出した瞬間を狙って攻撃しよう。また、分身はほっとけば画面から消える。

ゴーレム　D　C　D

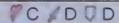
▶
特徴：魔法により造られた巨人。一般的なゴーレムと違い、腕を飛ばして攻撃してくる。
出現エリア：砂の迷宮，跳躍の迷宮

攻略法：コイツは、相手から一定距離をとり、両腕を飛ばすという意表をついた攻撃をしてくるぞ。こちらもマジックハンドを使い遠距離から攻撃しよう。

アントラー　C　C　D

▶
特徴：砂に潜む昆虫、アリジゴクが巨大化したモンスターだ。出現位置から動かずに、口から弾を吐きだす。
出現エリア：砂の迷宮

攻略法：普段は砂に潜っているため、まったく攻撃を受けつけない。弾を撃つ瞬間に、砂地から上半身を出すので、そのときを待って攻撃をしかけよう。

ワーム　C　D　D

▶
特徴：砂地に潜み常に体を地面に隠している一説によると、胴体がない、頭だけの生物であるとも言われる。
出現エリア：砂の迷宮

攻略法：ワーム本体は、何の攻撃もしてこないが、こちらが近づくと口からマミーを吐き出してくる。ワームを倒すと、マミーも一緒に消滅する。

マンティス　D　D　D

▶
特徴：カマキリオンの強力版モンスター。
出現エリア：千年樹付近，跳躍の迷宮，オデガン国西南地方，王家の秘密の迷宮

攻略法：両腕のカマを飛ばし、攻撃してくる巨大カマキリだ。かなり遠くまでカマを飛ばすので、こちらも負けずにマジックハンドで対抗しよう。

カッターフラウ　D　C　D

▶
特徴：自力で歩き、飛び蹴りまでマスターしている。別名「お散歩するひまわり」。
出現エリア：千年樹近辺，西南の地方

攻略法：華麗な飛び蹴りや、回転で、見る者に感動を与えるすばらしき植物。しかし、スリップシューズで攻撃すれば楽に倒せるのだった。……合掌。

ヒラヒラン

♥D 剣C 盾D

特徴：敵を発見するとしつこく追い回す。また、外見に似つかわしくなく動きは素早い。
出現エリア：千年樹近辺、西南の地方

攻略法：このモンスターの攻撃タイプは、バタバットとほぼ同じ。いわゆるしつこくつきまとうタイプだ。収拾がつかなくなる前にきちんと倒しておこう。

バクゲキッキィ

♥C 剣C 盾D

特徴：空中から、地上の獲物めがけて爆撃する羽の生えたおさる。
出現エリア：千年樹近辺、西南の地方、天空の迷宮

攻略法：こちらが飛べないのをいいことに、空から爆弾を落としてくる。また、このモンスターには対空用の技しか効かない。逃げるが勝ち？

エアパルシィ

♥D 剣C 盾C

特徴：ゆっくりと空中を移動しているため非常にうっとうしい。飛ぶ以外これと言った特技はない。
出現エリア：水の迷宮

攻略法：ふわふわと気持ちよさそうに空中を浮遊していている。移動速度がとても遅くて打たれ弱いので、好きなように料理してアイテムを稼ごう。

ツムリー

♥D 剣C 盾C

特徴：人間大のカラを背負った超巨大な赤いヤドカリ。水の迷宮内にしか生息しないモンスターだ。
出現エリア：水の迷宮

攻略法：一定距離内に入るとマルスをめがけて猛スピードで突進してくるぞ。魔法かマジックハンドで安全な所から間接攻撃をしかけよう。

ブルーバット

♥D 剣C 盾B

特徴：バタバットの強力版モンスター。超音波を放ち、離れた所にいる敵を攻撃する。
出現エリア：水の迷宮、跳躍の迷宮、鏡の迷宮

攻略法：超音波を飛ばしてくる以外は、ほぼバタバットと同じ。ただ、超音波はだんだん広がっていくので予想以上に当たりやすい。充分に気をつけよう。

フリーズン

♥D 剣C 盾C

特徴：雪雲が意志を持ちモンスター化したもの。ジャンプ攻撃と、ブリザードを飛ばす攻撃をしてくる。
出現エリア：水の迷宮

攻略法：攻撃パターンはそれほど複雑ではないのだが、氷の上で出会うことが多いため苦労するだろう。足場のしっかりしたところまで誘い出して戦おう。

シェロン　C　C　D

特徴：硬い殻を背負った謎のモンスター。攻撃パターンは、ニョロリとほぼ同じ。
出現エリア：水の迷宮、跳躍の迷宮

攻略法：のろのろ歩いているだけの人畜無害なモンスター。わざわざ倒すのもかわいそうだから、じゃまにならないならほっといてあげてもよさそう。

ハスッパー　E　C　E

特徴：人が乗れるほど成長した蓮の葉。バンボにより操られているため、敵を発見すると体当たりしてくる。
出現エリア：水の迷宮

攻略法：マルスが近づくと、空中に舞い上がり、ものすごいスピードで体当たりしてくる。弱点は、電気に関係しているとか。どの技を使うかは考えてほしい。

メリケンヘッド　B　C　B

特徴：鋼鉄のような頭部を持ち、あちこちに激突している変なモンスター。
出現エリア：跳躍の迷宮、鏡の迷宮

攻略法：迷宮内をうろちょろして、時々壁に体当たりをする。マルスに向かって突進してくるわけではないので、倒したくなければ、やりすごそう。

ヒッポコダマス　B　C　B

特徴：ＲＰＧでお馴染みのゴブリンの一種。ゲーム序盤のブートンの代わりという感じ。
出現エリア：鏡の迷宮、天空の迷宮

攻略法：攻撃パターンは、槍を投げてくる以外ブートンとほぼ同じ。しかし、防御力と生命力はかなり高いので、うまく回り込んで背後から攻撃しよう。

メラロード　C　C　C

特徴：全身を炎に包まれたモンスター。マルスを見付けると、ひたすら追い回してくる。
出現エリア：火の迷宮、王家の秘密の迷宮

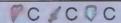
攻略法：しつこく追っかけてくるが、体当たり以外の芸はなく、せいぜい小ジャンプをするぐらいだ。うっとうしいので、ダッシュで逃げてしまおう。

ブレイズン　C　C　C

特徴：液体状のモンスター。ある程度、距離が開かないと液化しっぱなしになっている。
出現エリア：火の迷宮、跳躍の迷宮

攻略法：普段は泥水のように液化しているが、相手が射程に入ると上半身だけ人型になり、弾を出して攻撃してくる。液化中は攻撃を当てることができないぞ。

フレイムローパー

C C C

特徴：火の迷宮で出現する、陸地に棲息するイソギンチャク。なぜか砂地のあるところにしか出てこない。
出現エリア：火の迷宮

攻略法：近づくと、溶岩のような体液を吐いて攻撃してくる。だが、移動はしないので、離れた所から魔法攻撃か、スライディングで攻撃を仕掛けよう。

グランドコロナ

C C C

特徴：コロナのように、地面を出入りするドジョウのような生物。
出現エリア：火の迷宮、風の迷宮、王家の秘密の迷宮

攻略法：場所に関係なく床に潜ったり、地上に出てきたりを繰り返し、突然ダメージを受けることもしばしば。離れた場所から飛び道具で攻撃しよう。

カエンビー

C C C

特徴：ハリで攻撃せず頭突きをしてくる変なハチ。おそらく魔法生物だと思われる。
出現エリア：火の迷宮、鏡の迷宮

攻略法：マルスに気づくと、近寄ってきてヘッドバット攻撃をしてくる。かなり動きが素速いので注意。発見したら、気づかれる前に飛道具で攻撃しよう。

プカリー

C C C

特徴：フワリーの強力版で、火炎の呪文を飛ばしてくるイヤな敵。
出現エリア：鏡の迷宮、風の迷宮、天空の迷宮、王家の秘密の迷宮

攻略法：ファイヤーボールを使い攻撃してくるので、とてもやっかいだ。できるだけ早く魔法やマジックハンドで安全な位置から攻撃しよう。

ジェット

D B B

特徴：常に周囲を警戒している、古代人に造られたガードロボット。
出現エリア：風の迷宮、双子岩の迷宮、天空の迷宮

攻略法：頭を 360度回転させ、侵入者を発見すると追撃する。空を飛ぶことも可能なロボットだが、低空だし、スピードが遅いので攻撃しやすい相手だ。

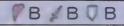
モンガー

B C E

特徴：本来は、小さなムササビだったが、ヌーグの魔力の影響で巨大化したらしい。
出現エリア：風の迷宮、通り抜け洞窟

攻略法：とても人なつっこく、マルスを見つけると、ものすごい速度で滑空して突進してくる。何もしなければ、とっても愛嬌があるヤツなのに……。

ピンショット

B B B

特徴：尻尾の毒針を飛ばして獲物を倒す進化したサソリ。
出現エリア：風の迷宮、双子岩の迷宮、天空の迷宮

攻略法：常に周囲を警戒していて、獲物が近づくと尻尾からハリを飛ばし攻撃してくる。飛んで来るハリにさえ気を付ければ怖い敵ではないぞ。

クレイゴーレム

C C C

特徴：普段は、岩の姿をしているが、侵入者が近づくと人型になり襲いかかる。
出現エリア：双子岩の迷宮、大迷宮

攻略法：岩のふりをしていて、知らずに近づいた相手を驚かしている。しかし、ジャンプ以外にこれといった芸はなく、単なるトラップと思っていてもいい。

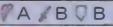
ガスト

B B E

特徴：地形に関係なく上空を移動し、地上の敵に吹雪をまき散らすイヤなモンスター。
出現エリア：風の迷宮、地下大迷宮

攻略法：風の迷宮や、地下大迷宮に登場する雲の形をしたモンスター。高い所を飛んでいるので、対空技か、ペガサスヘルム装備時以外は倒せない。

クエイカー

A B B

特徴：時折地震をおこしたりする。もしかしたら、古代人の土木作業機かもしれない。
出現エリア：地下大迷宮、古代のほこら

攻略法：まさに外見は人間サイズの遮光機土偶。目を閉じている間は無敵なので、攻撃してもむだだ。また、地震を起こすとマルスの加速が1速に戻される。

スピードボーン

A B A

特徴：頭に直接足が付いたような外見の魔法生物。体がなく軽いせいかスピードが速い。
出現エリア：地下大迷宮

攻略法：ふだんは、ガラクタのようにバラバラになっているが、侵入者が近づくと立ち上がり、猛スピードで突進してくる。ステータスもかなり高い。

パールコロナ

A SP B

特徴：グランドコロナの強化版。行動パターンは、ほぼ同じだがこちらの方が嫌な相手だ。
出現エリア：地下大迷宮

攻略法：グランドコロナよりかなり強いので、うっとうしいことこのうえない。まともに戦うよりダッシュで走り抜けた方が無難だ。逃げるが勝ち？

ブレインメタル

A A B

特徴：ジェットのバージョンアップ版だが、陸戦用に造られているため、空は飛べない。
出現エリア：地下大迷宮

攻略法：ジェットと同じく常に周囲を警戒していて侵入者を発見すると突進してくる。また、その両腕から繰り出される”地獄突き”は強烈だ。

ガーゴイル

A SP SP

特徴：翼の付いた悪魔の石像が命を吹き込まれたモンスター。かなりの強敵だ。
出現エリア：地下大迷宮

攻略法：強い！ 絶対に強い!! ザコモンスターの中で文句なしに最強である。もし、コイツに出会ったらかまわずに逃げよう。倒そうなんて考えないでいい。

ウォールビースト

A B SP

特徴：壁に生息し、冒険者の行く手を阻む正体不明のモンスター。
出現エリア：水の迷宮、通り抜け迷宮、跳躍の迷宮

攻略法：このモンスターは堅い上に生命力が高く、普通に戦うとまずかなわない。しかし、楽に倒せる方法もあるぞ。ある物を投げつければいいのだ。

バーストロック

C C C

特徴：岩に偽装されたバクダンだと思われるが正体は定かではない。爆発の恐れはない。
出現エリア：鏡の迷宮、火の迷宮、跳躍の迷宮

攻略法：防御力がやや高めだが、ここまできた冒険者なら大丈夫。攻撃パターンもさほど複雑ではなく、あえて言えばジャンプをしてくるぐらいである。

レーザースコーピー

— — —

特徴：反重力レーザーを放ち、侵入者を押し戻す。古代人の生物兵器だと思われる。
出現エリア：双子岩の迷宮、天空の迷宮

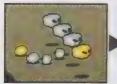
攻略法：とにかく接近させてくれないので、始末におえない。コイツを倒すためには、ある組み合わせ技で、レーザーを無効化させなければいけないぞ。

タートロック

— — —

特徴：どんな攻撃も受け付けない、究極の生命体。しかし、扱い方次第ではとても役に立ってくれる。
出現エリア：迷いの森

攻略法：とてもおとなしい性格のため、攻撃はしてこないので安心しよう。さて、城にあった本に、このカメとの上手なつき合い方が書いてあったが……。

チェーンスモーク　A　B　D

攻略法：ようやくボスキャラらしいボスキャラの登場だ。このモンスターは、ショートソードで倒すのは難しい。ここは、マジックハンドかスリップシューズで戦おう。前者は、狙いを定めるのに苦労するが、離れてても攻撃できるので敵の攻撃を受けにくいぞ。また、後者はボスを追うのに便利で狙いを定めやすい反面、ダメージを受ける確率が高いのが難点だ。好きなほうをお好みでどうぞ

出現エリア
グドーの谷

特徴：数珠繋ぎになって移動する雷雲のモンスター。低空を飛んでいるときにしかダメージを与えられない。ちなみに、このモンスターの頭の部分はダークミストで、体の部分にはギズモという名前がついている。

エビルスパイダ　A　A　C

攻略法：このモンスターは、マルスを追いかけて来るので、走って距離を取ろう。時々、立ち止まってクモの巣を吐き出すので、このときを狙ってマジックハンドを撃ちまくれ。このクモはマルスに向かってくるので、マジックハンドの弾道を利用して、逃げながら攻撃するという方法もあるぞ。その他の武器でも倒せるが、それなりに苦労するので覚悟しておこう。

出現エリア
迷いの森

特徴：迷いの森のぬし的な存在で、虫だけでなく、動物や人間も襲う。この巨大クモは、白鳥に姿を変えられて森に迷い込んだサテラ王女を巣に捕らえている。普段は森の奥に隠れていて、なかなか姿を現わさない。

キラーカクタス　A　A　C

攻略法：普通に攻撃していると、ダメージを全く与えられないぞ。コイツにダメージを与えるには、スリップシューズで足下めがけスライディングして、横倒しにしなければならない。ばらまくプチカクタスは、1，2回攻撃すれば倒せるのである程度処理しておこう。また、このプチカクタスはアイテムを持っていることがあるので、戦いながらアイテムを回収しよう。

出現エリア
千年樹

特徴：まちがいなくこのゲーム前半最大の強敵。こいつだけでもたいへんだが、さらに頭のてっぺんからプチカクタスをばらまいてくる。このプチカクタスは簡単に倒せるが、本体を転ばすのに非常に邪魔になるのだ。

テンダーコア　A　A　C

出現エリア
オデガン城東庭

攻略法：この前に戦った、サボテン野郎に比べたらメチャクチャ楽な相手だ。基本的な倒し方は、本体の周囲を回っている岩(ハードクラウド)が飛んできたときに、本体めがけて攻撃するだけ。これを数回繰り返すだけで倒すことができるぞ。ただし、岩が本体の周囲を回っているときは、本体に攻撃してもダメージを与えることができないので、すなおに回避に専念し、岩がはがれるのを待とう。

特徴：カーリーのペットらしいが、こんなゴツゴツしたやつが趣味なのだろうか。本体は非常にモロく目だった攻撃手段を持っていない。それをカバーするために、まわりの岩を鎧と武器代わりにしているのだ。

ジャイアントワーム　A　A　B

出現エリア
砂の迷宮フライパンスタジアム

攻略法：普段は地中を移動するので攻撃できないが、レーザーを撃つ時に顔を出す。このときが反撃のチャンスだ。顔を出すとき一瞬、地面が盛り上がるので、一定の距離を取りマジックハンドで攻撃しよう。それ以外の装備だと、レーザーに巻き込まれて大ダメージを受ける危険性が高いぞ。足場の悪さも考慮に入れて、装備アイテムを選ぼう。また、このモンスターは2体いるので挟み込まれないように注意しよう。

特徴：土のジンを外敵から守るために置かれたガーディアン。この塔への侵入者には容赦なく攻撃をしかけてくるぞ。砂から出たり入ったりと目まぐるしく動き回るうえにレーザーまで撃ってくるとんでもないやつだ。

バンボ　SP　A　B

出現エリア
水の迷宮

攻略法：水の迷宮に登場するバンボは、基本的に最初に戦ったときと同じ攻撃を仕掛けてくる。ただし、周囲にはハスッパーが大量に生えていて、常にマルスを狙ってくるぞ。また、足場が狭いため、走っているときに足を踏み外しやすく危険だ。ひたすら走ってバンボを剣で攻撃するのが普通だが、とても時間がかかる。他にも危険な方法だが効果的な戦い方もあることはあるのだが……。

特徴：このバンボとは2回戦うことになる。王家の墓では普通に戦っていれば勝てるが、水の迷宮では、多少苦労するだろう。しかし、攻撃パターン自体は変化がなく、テレポートしながら氷を投げてくるだけだ。

グエイド　SP SP A

出現エリア
火の迷宮

攻略法：火の迷宮に登場する、とってもマッチョなダークエルフ。その鍛え上げられたナイスバディで、燃え盛るマグマをすくって投げてくる。こちらも負けずに投げ返してやろう。ただし、マルスは生身の人間なので、そのままではマグマを投げ返すことができない。マグマを凍らせてからパワーグラブで投げ返すのだ！　ただし、マグマのなかに落ちないように注意して戦おう。

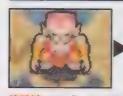
特徴：ダークエルフとは思えないほど、鍛えぬかれた肉体を持つグエイド。彼は、おのれの体力に絶対の自信を持っている。なんとマグマをすくって投げつけるという豪快かつ非常識な攻撃をしかけてくるぞ。

カーリー　SP SP A

出現エリア
ホビット村の迷宮

攻略法：グエイドと違っていい意味でナイスバディのカーリー。彼女に見とれていると、強力な鉄球攻撃をくらってしまうぞ。なるべく距離を取って戦おう！……と言いたいところだが、鉄球の射程がハンパじゃないのでこの戦法はあまり役に立たない。ジャンプで鉄球振り回し攻撃をよけてから装備を変えて攻撃するか、タイミング良くスライディングで攻撃するかはプレイヤーのお好みしだいだ。

特徴：マルスの前に何度も何度も姿を現すカーリー。しかし、ついに決着をつけるときが来た。倒すのはしのびないなどと言っているとあっという間にやられてしまうぞ。カーリーの鉄球をかいくぐって攻撃だ。

ヌーグ　SP SP A

出現エリア
風の迷宮

攻略法：パゾート四天王最後の１人。ヌーグとは、空中で戦うことになるぞ。この時、何と言っても気をつけなければならないのがペガサスヘルムの飛行時間。タイムアップで墜落するとみっともないので絶対避けよう。墜落しないように、こまめにプレートに乗り、魔法のオーブを装備して、辛抱強く攻撃をしかけよう。長期戦の覚悟が必要だ。ちなみにお勧めの魔法は、当たり判定が大きいフリーズだ

特徴：いよいよ四天王最後のひとりだ。こいつの攻撃の見どころは何と言っても回転スピン攻撃だ。回転しながら体当たりする技なのだが、ついつい見とれてしまうぐらい美しい。魔法攻撃は、狙いがアマい。

火のジン

SP SP SP

出現エリア
地下大迷宮

攻略法：とにかく攻撃力がハンパじゃない。口から出すファイヤーブレスは、出ている時間が長いうえ、攻撃方向も変えてくるのでやっかいだ。また、空高くジャンプした後の着地時の爆発が結構広がるので、相手がジャンプしたら影を見てなるべく着地地点から離れよう。攻撃に入る前後の硬直時間が反撃のチャンスだ。ちなみに、ジャンプ着地時に起こる地響きは、マルスの加速を下げてしまう効果がある。

特徴：火の迷宮に封印されていた炎の精霊。使ってくる技や魔法は、その名のとおり火に関係したものばかりだ。コイツを倒すことにより、巨人の手の上に乗ったパゾートから火の力を奪い去ることができるぞ。

土のジン

SP SP SP

出現エリア
地下大迷宮

攻略法：突進してきたかと思うと突然土の中に潜ったり、体内から電気を放電したりと多彩な攻撃パターンを持つジン。高い攻撃力を持ちまきあげる土にも当たり判定があるのがやや苦労するところだ。しかし、飛び道具などのいじわるな攻撃がないので、比較的戦いやすいだろう。基本的な攻略法としては、魔法などの遠隔攻撃で、離れた位置から攻撃するのがセオリーだろう。

特徴：カーリーによって、一番最初に覚醒させられた土のジン。地中に隠れている時には攻撃することができない。まきあげる土が最強の攻撃である。こいつを倒すとパゾートから土の力を消し去ることができる。

水のジン

SP SP SP

出現エリア
地下大迷宮

攻略法：土のジンと同じく、比較的戦いやすい相手だ。ただし、水面下を移動するので、浮上してくるときに体当りを食らわないように注意しよう。一定方向を向いてツララを飛ばしている時に動きが止まっているので、そこをすかさず攻撃しよう。さらに、水のジンの楽しくて簡単な倒し方があるのだが、ここでは教えられない。地形をよく見てみるとあることに気づくはずだ。

特徴：水の迷宮に封印されていた精霊。この水のジンの攻撃パターンは、ボスにしてはたいへん少ない。ときどき水面から顔を出し氷柱を飛ばしてくる。この繰り返しだ。倒すと、パゾートから水の力を奪えるのだ。

風のジン SP SP SP

特徴：風の迷宮に封印された精霊。一番最後に解放されたのもうなずけるほど手ごわい相手である。攻撃パターンも豊富でかなりの苦戦を覚悟したほうがよさそうだ。倒すとパゾートから風の力を奪うことができる。

攻略法：おそらく全てのモンスター中、一番強いのではないかと思われる。その最大の原因が、戦闘中に前触れもなく吹いてくる突風だ。なにせこれだけは防ぎようがないので、風が吹いたら回避運動に専念しよう。また、ジンがスピン中は、無敵になっているのでうかつに突っ込まないように。ただしスピンする直前にはスキができる。空中を飛んでいる時にはフレイムサイクロンが有効的だ。

パゾート SP SP SP

攻略法：結界を張っての体当たりと、強力な青い火柱攻撃、それに画面を覆いつくすほどの爆発を起こす攻撃といった合計3種類の攻撃パターンを持つパゾート。中でも危険なのは、結界を張っての体当たりだ。マルスとパゾートの進行方向が一致すると、この結界に取り込まれてしまいかなりのダメージを受けてしまうぞ。他の攻撃に関しては、技を出す前後に硬直時間があるので、背後に回り込んで攻撃しよう。ただし、近づきすぎると結界に巻き込まれて大ダメージを受けてしまうので、ある程度の間合いは取っておこう。

フェアリーの

教えて ア・ゲ・ル

PART5 ～装備アイテムの秘密～

フィールドの隠し部屋のひとつで見つかる、伝説のオフロード車"どいてなUSO"。じつは、この車にはとんでもない秘密が隠されていたの。あなただけに、とっておきの情報を教えてア・ゲ・ル。

●キミよ一迅の風となれ！ タイムアタックモード発見!!

大ニュース、大ニュースよ！　あなた確か古代のオフロード車"どいてなUSO"を持っていたわよね。あの車があるとね、なんとカーレースが楽しめるらしいの。え？　どうすればいいのかって？　えーとね……あらごめんなさい。あんまり急いでグドーから出てきたものだから、すっかり行き方を忘れちゃったみたい。とりあえず、どいてなに乗って、あるところである人に話しかければいいんだけど……わかんないわよね。あはははは。まあ、いいわ。とにかく、そのレースでいいタイムを出せば、何かすばらしいものが賞品としてもらえるんだって。一度は挑戦してみるのもいいんじゃないかしら？

■スモールオーブがあれば走りやすいのだけれど……。

■このコースを3周して1分30秒を切るタイムを出せば、あるアイテムが手に入るぞ。

●モンキースーツと○○○○オーブで……？

■大きすぎて、こういうせまいところは通れませーん。

■あるアイテム(オーブ)と同時に装備すれば、こんなに巨大になれる 合体技というわけ

ねえねえ、またまた大ニュースよ！　オデガン城の大広間に、なんと巨大なお猿さんが突然現われたんですって!!　もう、大臣もカイパ様もおおあわてで、王様なんか泡吹いて倒れられたそうよ。サテラ姫様もうつむいて肩を震わせてばかりで……ショックだったんでしょうね。あら？　あなたもうつむいて肩を震わせて……笑ってるの!?　え？　あの大猿はあなたのしわざで、サテラ姫様もご存知なんですって？　イタズラが過ぎるわよ、早く王様に謝ってらっしゃい!!　なあに、わざとじゃないって言うの？　モンキースーツと……ふむふむ……を間違っていっしょに装備したら巨大化しちゃったのね。今度からは、気をつけるのよ。いいわね。

シャイニング・ウィズダム

完全謎解きQ&A

まず最初に警告しておこう。『シャイニング・ウィズダム』の最大の楽しみを逃したくなかったら、決してこの先のページを開いてはならない。ここには、キミたちが遭遇するであろう、さまざまな難関を乗り越えるヒントが用意されている。これを読むということは、つまり、謎解きの喜びを捨てるということだ。どうしても、この謎が解けなかったら死んでしまう！ という非常時にのみ見るように心掛けてほしい。

オデガン城　本文P31

Q ゲーム開始直後に、家を出てモンスターと戦ってたら、いつのまにか変な砂漠に迷い込んでしまって、あっという間にやられちゃいました。どうすればいいの？

A キミは人の話をぜんぜん聞いていませんね。今日はマルスの初出社(城？)の日。急いでお城に行かないと遅刻しちゃうぞ。家を出たら、とりあえずモンスターは無視して、そこかしこにある看板の指示どおりに進んでオデガン城に向かおう。

■おじいさんが立てた看板もある。何のかんの言ってけっこう甘い。

Q オデガン城下町にある、入口のない小屋に入れません。

A 城下町には入口のない建物がふたつある。左下にある大きめの建物と、右上の小さな小屋だ。大きい建物のほうは、どこかに通り抜けられる壁があるから、時間さえかければ発見することができるだろう。問題は、右上の小屋のほうだ。この小屋の近くに行くと、屋根に穴が開いているのが見えるかな？　上から落ちることができれば、あそこに入れそうなのにね。とりあえず、オデガン城内でそれらしい場所を探していれば、そのうち道が開けるぞ。右上の写真を参考にしよう。

■左下の小屋のなかは魔法使いギルドになっている。情報の宝庫だ。

■右上の小屋のなかには宝箱。たいしたものは入っていない。

古代のほこら　本文P34

Q 地下3階のマップにある宝箱の場所には、どうやって行くの？

A 出入口がなさそうな小部屋だけど、こういうところには砂の迷宮で手に入るモグラハンドを使えば行くことができる。砂地を掘っていけば地下から壁を越えることができるのだ。とりあえずモグラハンドを手に入れるまでは、無視して先に進むしかない。しかし、ほとんど銀行強盗のノリだね。

Q まだ取ってない宝箱とかがあるのに、目覚めの石を手に入れて外に出たら、ほこらの入り口が閉ざされて入れなくなってしまいました。あきらめなきゃいけないのかな。

A 物語終盤になると、じつは別のルートからほこらに入ることができるようになる。地下3階のライフの器を取りのがしてしまった人などは、ちょっと我慢してあとから取りにくるようにしよう。

王家の墓　本文P38

Q ヘビーシューズを取ったところで行き詰まりました。どうすればいいですか？

A 迷宮を進んでいると、たまにヒビが入った色違いの床がないかな？　ヘビーシューズはまさにこの場所で使うのだ。Cボタンを押せば、床を踏みぬいて下の階の行けなかった場所にも行けるようになるぞ。ちなみに、✚ボタンとCボタンを同時に押せば、木のブロックを蹴り飛ばせることも覚えておこう。

■あれー、と落ちるがダメージは受けない。ガンガン踏もう。

Q 王家の墓でバンボに勝ったのに強制的に眠らされてしまい、気がつくと誰もいなくなっていました。どこを探せば王女を見つけることができますか？

A 意識をなくす直前に、パゾートたちがやっていたことを思い出そう。王女に化けたカーリーが行くところと言えば……？　そう、オデガン城以外にはないよね。とりあえず城に戻って状況を確認しよう。

グドーの谷　本文P44

Q グドーの谷でスイッチを押すと現われる床があるけど、ガケの途中でとぎれてるものもあります。この先にはどうすれば行くことができるのですか？

A うーん。ここはとりあえずあきらめて、先に進んだほうがいいと思うよ。そのうち溝を跳び越せるジャンプシューズが手に入るから、そこでもう一度戻ってこよう。何かいいものが手に入るかもしれないね。

■今の段階ではどうしようもない。あとで忘れないように戻ろう。

Q 地下2階の段差の上に登りたいんだけど、どうしたらいいの？

A ここでは、ちょっと頭の切り換えが必要。とは言っても、もう経験済みのテクニックを使えばいいのだ。王家の墓で、閉ざされたエリアに入るときに、ヘビーシューズを使って上の階から落ちてきたよね。この段差の上に乗るのにも、同じテクニックが使えるぞ。ヒビの入った床を踏みつけまくろう。ただし、ハズレの床もあるのでご用心。

迷いの森　本文P46

Q 迷いの森の南側で、タートロックを間違った方向に蹴り落としてしまいました。もう、やりなおせないの？

A いやいや、そんなことはない。一度迷いの森の北側に戻れば、タートロックは元の位置に戻っているはず。ある程度先に進んでからだと戻るのは面倒だけど、いわゆるハマり状態になることはないので心配御無用。タートロックが元に戻ったら、今度こそ間違えないように蹴ってやろう。

Q 迷いの森にサテラ王女がいるって、グドーの谷の妖精は言ってたけど、どこを探してもカゲもカタチもありません。行けるところは全部行ったはずなんだけど……。

A キミはグドーの妖精の話を、ちゃんと聞いてなかったんじゃないかな？　迷いの森にいるという情報以外に、トレントに話を聞くように言われたはずだ。迷いの森には2体のトレントがいるので、その両方からちゃんと情報を聞き出しておこう。そうすれば、迷いの森の北端に新しい道ができ、白鳥になったサテラ王女を捕らえているエビルスパイダーと戦うことができるようになるぞ。あ、そうそう。トレントや白鳥になったサテラ王女と話すときには、ささやきの貝を装備するのを忘れないようにね。

■トレントと話をすると、ここをふさいでいる木がなくなるのだ。

千年樹　本文P49

Q **ところどころに生えてるトゲトゲの葉っぱが邪魔で、どうしても先に進めません。木のヘソとか体重がどうとかって何？**

A ヘビーシューズでスイッチみたいな出っ張りを踏みつける！　以上!!　ただし、ぼやぼやしてるとトゲが復活してしまう。ダッシュで駆け抜けるんだ。

Q **なんとか木のヘソを押してトゲを縮ませることはできたけど、どんなに急いでもたどりつく前にトゲが復活してしまいます。いったいどうすればいいの？**

A ほとんどの場所はトゲ復活前に抜けられるはずなんだけど、1ヵ所だけそのままでは間に合わないところがある。ならば、どうすればいいのか？　答えは簡単、スリップシューズにはきかえればいいのだ。ヘビーシューズをはいていると、走るスピードが遅くなる上に4速までしか加速できない。スリップシューズなら余裕で通過できるだろう。ただし、モンスターには気をつけるように。

Q **千年樹を少し登ったところで、何か小さなツタのようなものを見つけました。調べてみると、よくわからないメッセージが聞けるのですが、何か意味があるのですか？**

A もちろん意味はある。これこそが、おまけダンジョンである浮遊大陸に行くための道なのだ。ただし、このままじゃ浮遊大陸どころか千年樹のてっぺんにも行けやしない。もっと大きく高く伸びてくれないことにはしょうがない。では、このツタを伸ばす方法についてズバリお教えしよう。メッセージによると、どうやらこのツタは栄養が足りないようだ。Cボタンでツタを調べるとウィンドウが開くので、手持ちのアイテムの中から○○○○の○○か○○○○の○○○を使おう。ただし、1回だけでは効果はない。何回か使ってあげて初めて、ツタは元気を取り戻すのだ。あとはツタが成長するのをじっと待つだけ。ゲーム終盤にもう一度訪れてみると、きっと立派なツタに育ってくれていることだろう。

■使用可能なアイテムは2種類ある。キミはどちらのアイテムを使ってみる?

砂の迷宮　本文P56

Q **壁で囲まれたところにある宝箱にモグラハンドが入っているそうですが、そこに入るにはモグラハンドが必要だし、モグラハンドを取るにはそこに入らなきゃいけないし、どうしろって言うのさ!?**

A あわてない、あわてない。閉鎖された場所に入る方法は、別にモグラハンドだけじゃない。これまでにも、普通の行きかたではたどり着けない場所があったはずだけど、そこはどうやって解決してたかな？　ブロックを動かしたり、ツタを登ったり、上の階から落ちてきたり……。そう、ここでもある場所から落ちてくることで、この宝箱の場所に来ることができるんだ。マップをよく見比べて、どこから落ちればいいか考えてみよう。ただし、この迷宮ではスイッチひとつで砂地が固い床になってしまうことを忘れずにね。

Q **砂の迷宮で中ボスの部屋の前まで来たのですが、扉が閉じてて入れません。女神像を持って来いとか言われたのですが、その女神像って、いったいどこにあるの？**

A う〜ん、それを言ってしまうと、この迷宮最大の謎は解けたも同然なんだけど、大サービスで教えてしまおう。まず、女神像があるのは、迷宮の入り口からふたつ上の部屋。と

ころが、ここに入ろうとしても扉が閉って入れない。そこで活躍するのが、モグラハンドだ。床が砂地になっている部屋から部屋へと、地面の下を潜って移動しよう。これで、女神像の部屋には入れるはずだ。

Q **女神像があるという部屋まで来ましたが何もありません。どうしましょう。**

A 女神像を出現させるには、迷宮内のスイッチを押して、砂を固める必要がある。ところが、普通にスイッチを押すと女神像の場所に行けなくなるし、スイッチを押さないと女神像が現われない。いっけん不可能に見えるけど、答えは意外と簡単。グドーの谷や北の通り抜け洞窟で、離れたスイッチを押す場面があったのを覚えているかな？　そう。マジックハンドだ。マジックハンドは壁やモンスターも貫通してくれるから、予想外の場所からスイッチ操作ができるのだ。障害物の形に惑わされずに、スイッチ＝マジックハンド、という考え方に慣れておこう。

■一度地面を潜っていったあとで砂を固めよう。これで女神像が手に入る。

西の通り抜け洞窟本文P62

Q **マップを見ると宝箱が置いてあるんだけれど、行きかたがわかりません。**

A よく見ると、崖の手前にちょっと怪しい床がないかな。この場所で合わせ技のプレッシャーボム(ブレイズオーブ＋ヘビーシューズ)を使うと、ペガサスマークの床が現われるのだ。ペガサスヘルムを使えば崖の向こうに行くことができるぞ。ただし、必要アイテムはゲーム後半にならないと手に入らないので、とりあえず無視して先を急ごう。

水の迷宮　本文P63

Q **ウォールビーストとかいう魔物がどうしても倒せません。どうしたらいいの？**

A いちおうオデガン城の本棚に、こいつを倒すためのヒントがあるけど読んでないのかな？　ウォールビーストは無敵ではないが、とても防御力が高いためこの段階でのマルスにはとても倒すことができない。そこで、迷宮のところどころに散らばっている爆弾で攻撃するのがベストだ。ただし、生命力も高いため１発では倒せないぞ。また、爆弾の有効範囲も意外とせまいので、なるべく壁の近くまで爆弾を持ってこよう。

Q **ハスッパーの体当たりで水に落とされちゃいます。簡単に倒す方法はないの？**

A マップ攻略のページでも書いてあるとおり、マルスの操作に自信があれば、ダッシュで駆け抜けるのが簡単。でも、ライフが残り少なくてダメージを受けたくなければ、もっと安全な方法があるぞ。じつは、ハスッパーは電気に弱いという性質を持つ。スパークオーブとあるアイテムとの合体技を使えば、一発で全滅させることができるのだ。どのアイテムを使えばいいかは、実際に試してみよう。

Q **通路をふさいだ扉が何カ所かにあるようですけど、対応してる鍵らしいものがありません。どうやって開けるのでしょう？**

A この水の迷宮の扉は、ほかの迷宮と違って鍵を使って開けるタイプじゃないんだ。扉をよく見ると、月や星のマークが描いてあるよね。これと同じマークが描かれたボタンが、迷宮内のどこかにあるはずだ。けっこう大きいボタンが壁にどうどうとセットされているので、逆に飾りか何かと間違えちゃう人も多いみたいだね。普通にマルスを接触させれば、ボタンを押すことができるぞ。

跳躍の迷宮　本文P69

Q 1階にある一方通行の扉を過ぎてから、どうすればいいかわからなくなりました。色が違う壁が1ヵ所あるので、そこをなんとかすればいいのだと思うのですが……。

A たしかに、その通り。だけどこの壁は、下からでなく上から開けるようになっている。この壁の近くに小さな砂の床があるよね。ここを掘ると、上に向かう隠し通路を進むことができるのだ。するとその先に爆弾があるので、これで壁を壊せば準備オーケー。北のほうにいるウォールビーストを爆弾で倒して、先の部屋にある宝箱を入手しよう。

Q ウォールビーストを倒して鍵を手に入れたのはいいんだけど、部屋のなかに閉じ込められてしまいました。スイッチを押してる間だけ開く扉があるけど、上に乗せられそうなのは爆弾ぐらい。これでは、扉を通るまえに爆発してしまいます。どうしましょう？

A 要は、何とかして爆弾が爆発しないようにできればいいわけだ。じつは、実際に行われている爆発物処理の方法に、爆弾を液体窒素で凍らせて爆発を防ぐというものがある。なんと、「ウィズダム」の世界でも、この手が使えてしまうのだ。この場合、凍らせるといえばフリーズの魔法。普通に氷の粒を投げつけてもいいし、氷を身にまとった状態で爆弾に触れてもいい。凍った爆弾は持ち上げても爆発はしないので、ボタンまで安心して運んでいけるだろう。

■火がついた爆弾でも凍らせることができる。これで安心して運べるよね。

Q 地下1階まで降りてきたところで、あるアイテムを使って水を凍らせるらしいのですが、どうすればいいのでしょう。フリーズオーブ関係の合わせ技は全部試したはずなのですが……。

A ようは、水面に冷気が伝わるようにすれば、凍らせることができるはず。つまり、水平方向に進んでいくフリーズの魔法や、アイススパイクでは効果がないというわけ。ズバリと言ってしまうと、ここで使う技は、ヘビーシューズとの合わせ技であるフロストシャワーだ。この技は、足元に冷気を叩きつけるため、水面を凍らせることができるのだ。それでもうまくいかない人は、技を使う場所を間違えてないかな？　足元が水に接していて、それでいて溺れる心配がない場所。浅瀬の上で技を使ってみよう。

■ここが浅瀬だ。行きすぎて池に落ちないように注意しよう。

Q 地下2階の池の上に変なリングが浮いてますけど、これをどうすればいいのでしょうか？　マルス本人も含めて、いろいろなものを放り込んでみたんですが何も起きません。特別なアイテムが必要ですか？

A じつは、このトラップに関しての情報が、魔法使いの館の本棚にある。「フラッシュボールを水の輪のなかに放れ」というのがそれだ。技の名前がちょっと違うので混乱するかもしれないが、スパークオーブとマジックハンドとの合わせ技"スパークボール"を、リングのなかに入れれば道が開けるぞ。ただし、スパークボールはマルスが移動してると出すことができないから、周囲のモンスターを倒してから落ちついて発射しよう。ちなみに、スパークボールのもうひとつの効果として、この

迷宮にいる敵ハスッパーを一撃で倒すというものがある。ハスッパーが浮いている池に向かってスパークボールを投げ込むと、全部のハスッパーを感電させて倒すことができる。便利なので試してみよう。

■ちゃんと水のなかに放り込まないと効き目はないぞ。

Q 地下1階の右下にあるトゲの生えた床が通れません。スイッチらしきものも見当たらないし、どうすればいいのですか?

A ここのトゲの床も、今までのものと同じようにスイッチを押して引っ込ませることができる。問題は、どこにスイッチがあるかということ。じつは、この床に対応しているスイッチは、思わぬところに隠されているのだ。同じ地下1階の右上あたりに、モグラハンドを使わないと行けない小部屋がいくつかあるよね。ほとんどの人は、小部屋に置いてある宝箱を取ったところで、安心して引き返しているんじゃないかな。ところが、この小部屋のどこかに、砂を掘ることで現われるスイッチが隠されているのだ。何もない部屋でも、油断せずにいろいろ試してみよう。

火の迷宮　本文P75

Q ブレイズオーブを取ってお城に戻ってきたんだけど、次にどの迷宮に行けばいいのかわからなくなっちゃった。

A キミはちゃんとマップ攻略ページを読んでたのかな?　この火の迷宮で手に入れる必要があるのは、ブレイズオーブだけではないんだ。グエイドを倒してブレイズオーブを手に入れたら、もう一度迷宮内を回って、氷のブロックの先のエリアを探してみよう。パッセージミラーを手に入れたら、そこでようやく次の迷宮に行けるようになるぞ。

Q 地下2階のベルトコンベアーと壁ミミックの複合トラップに引っ掛かると、あっという間に体力がなくなってしまいます。何かいいクリア方法はないの?

A ここのベルトコンベアーはスピードが速いので、こちらもスピードを出してないとミミックにやられてしまう。装備しているアイテムによっては4速までしか加速できないので、スリップシューズなどに装備を変更しておこう。また、真ん中にいる壁ミミックは、口を開けたままなのでダメージを受けない。このミミックの前でひと息ついて、残りを落ちついて乗りきろう。ちなみに、この動かないミミックの口のなかに入ると、いいものが手に入るぞ。試してみよう。

■なんと、壁ミミックの口に入ることができる。気付いてた?

Q 地下1階の池の上をジャンプで跳び越えたあと、うっかり下の段に降りてしまったら、どこにも行けなくなってしまいました。天使の羽もないから迷宮から出ることもできません。どうしたらいいの?

A マップでいうと地下1階の南のはしのあたりだね。確かにどこにも行き場がないように見えるんだけど、マップに穴が開くほど観察すれば、真実が見えてくるはず。池の下の部分をよく見ると、何と小さな浅瀬が存在するのである。ここの池を凍らせて行けば、普通にジャンプを繰り返していくよりも早く、地下2階に降りる階段のところにたどり着くことができるのだ。さっそく、浅瀬の上に乗ってフロストシャワーを使おう。

南の通り抜け洞窟　本文P81

Q マップで見ると、ライフストックが隠された小部屋があるのだけれど、どうやったらこの部屋に入ることができるの？

A これは少し気付きにくいかもしれないね。じつは下の写真の位置に、スリップシューズで通過可能なトンネルがあるのだ。普通に行ってたんじゃ、絶対に見えないところだよね。この部屋のなかに入りさえすれば、あとは例のごとくフロストシャワーを使って水面を凍らせ、その先にある宝箱を取ることができるだろう。フィールド上にも、このように見えないトンネルが配置されたところがあるので、怪しい場所を見つけたらどんどん滑り込んでみよう。

■このように1キャラ分だけへこんだところが怪しいのだ。

ホビットの村　本文P84

Q パッセージミラーを手に入れてホビットの村に到着しました。トレントの情報によると村の泉が怪しいのですが、パッセージミラーを使っても何も起こりません。何か足りないものがあるのかな？

A パッセージミラーを使う場所はそれでいいんだけど、使う前にある手順を踏む必要がある。ホビットの村のなかの本棚を調べると、パッセージミラーは"魔力を秘めた反射能力のあるもの"に反応して、鏡の迷宮への道を開くとある。つまり、ただの水に向けて使ってもだめなのだ。キミはすでに、水を"魔力を秘めた反射能力のあるもの"に変える技を身につけていないかな？　そう。跳躍の迷宮で世話になった技、フロストシャワーを使うのだ。あとは氷の上でパッセージミラーを使えば鏡の迷宮に移動できるぞ。

■ほーら、あっという間に鏡みたいにピカピカの氷のでき上がり。

鏡の迷宮　本文P85

Q 爆弾で扉をひととおり壊したんだけど、先に進めなくなっちゃいました。次に何をやったらいいの？

A 爆弾で壊せるのは壁だけではない。迷宮のなかの壁をよく見ていると、なかに大きな目のマークが描かれているものがあるはずだ。じつは、この壁も爆弾で壊すことができるぞ。ただし、壊せるのは目を開いている絵の壁だけ。目を閉じている壁を壊したければ、床が鏡になっている部屋でパッセージミラーを使い、もうひとつの鏡の迷宮に移動しよう。すると、それまで閉じていた壁の目が開いているはずだ。そうしたら、改めて爆弾を運んでこよう。

■このように目を閉じた壁は、爆弾でも壊すことができない。

Q 壊したい扉があるのに、近くに爆弾を吐く壁が見あたらないよー！

A おや、この手のトラップを解く方法は、跳躍の迷宮で練習したはずだけど忘れちゃったのかな？　あの迷宮では、爆弾をスイッチの上に乗せて扉を開ける場所があったよね。そう。ここでも爆弾を凍らせて目標の扉の

前まで持ってくればいいのだ。あとは、爆弾を持ったまましばらく待って、氷がとけて爆弾に火がついてから放り投げてやろう。

Qマルスを吸い込んでしまうトラップがありますが、これに捕まるとなかなか逃げられません。いい方法はないですか？

Aこの吸い込みトラップの効果範囲は意外とせまい。落ちついていればほとんど捕まることはないはずだ。それでも捕まってしまった場合は、急いでスリップシューズにはきかえよう。マルスがダメージを受けた瞬間に連打ダッシュを始め、3速くらいになったらCボタンでスライディングをするのだ。これでほとんど逃げられるぞ。ちなみに、フリーズオーブを同時に装備しておけば、スライディングした先に敵がいても対応できる。

Q爆弾を3つ同時に吹き出してくる壁がありますが、この爆弾に閉じこめられた場合の、いい脱出方法を教えて下さい。

Aあまり難しく考えることはない。爆弾に囲まれて動きが取れなくなったら、落ちついて装備ウインドーを開こう。そしてパワーグラブを身につけるのだ。あとはまわりの爆弾をひょいひょい投げてどかすだけ。3つ全部を投げ飛ばせば、マルスが逃げるスキマができあがるぞ。

■爆弾をフリーズで凍らせれば、落ちついて脱出できるぞ。

Qちゃんとすべての宝箱を取ったのに、いまだにボスの場所に行くための扉の鍵が見つかりません。ひとつずつチェックしてたから、取り逃しはないはずなのに……。

Aこの鏡の迷宮には、ご存知のように正の迷宮と逆の迷宮がある。このふたつの迷宮、左右対象の形をしているため間違いやすいけれど、決して同じ迷宮というわけではない。例えば、正の迷宮のある部屋で宝箱を取ったとする。なんとなく逆の迷宮の対応する部屋の宝箱も取ったつもりになるけど、そのふたつの宝箱は別物なのだ。左右対称で同じ形の部屋が続いてカン違いしやすいので、一度入ったつもりの部屋も探索し直してみよう。

■こちらは、逆の迷宮のとある場所のライフの器。まずは試しに取ってみよう。

■正の迷宮の同じ位置に行くと、ほら、別の宝が置いてあるぞ。

Qこの迷宮のボスキャラ、カーリーは強すぎます！　というより、振り回す鉄球のダメージが大きすぎて、こちらの体力が先に尽きてしまいます。なんとか、ダメージを受けることなく倒す方法はないですか？

Aそれでは、カーリーを簡単に倒す、とっておきの方法をお教えしよう。とはいっても、あちらこちらの本棚をていねいに読んでる人なら、すでにご存知の方法だ。オデガン城にある本のなかに、『剣豪伝』というタイトルの本があったのを覚えているかな？　この本によれば、ジャンプで鎖を回避できるらしい。ま、言ってしまえば、なわとびと同じ要領だね。カーリーがぐるぐる鎖を振り回している間はタイミングよくジャンプでよけて、一直線に鉄球を投げてきたスキに横から攻撃をしかけよう。

風の迷宮　本文P91

Q 無事にヌーグを倒して3階にまで戻ってきたら、ポッカリ穴が開いているのにペガサスマークのプレートがない！　天使の羽も持ってないし、死んで迷宮の入口に戻るのも悔しいし……。これ、もしかしてハマリ状態っていうやつ？

A こらこら。先に進めなくなったときに、何でもかんでも"ハマリ"のせいにしてはいけないぞ。もちろん、この場合にもちゃんと解決方法はある。確かにプレートはない。でも、穴の大きさをよく見てみると、そんなに大きくないのに気づいたかな？　まさに風の迷宮の盲点と言うべきだが、ここはジャンプシューズで簡単に跳び越えることができるのである。ひとつのアイテムに頼りきってるようじゃ、完全クリアは難しいぞ。

光の迷宮　本文P98

Q 1階左上部分の3個並んだボタンの謎が解けません。ボタンを押す順番が関係あるかと思っていろいろ試したけれど、いくらやっても扉が開かないんです。いったいどうすればいいんですか？

A ここにある3つのボタンは適当に押しているばかりじゃダメ。かといって押す順番が決まっているというわけでもない。う〜ん、これじゃワケがわからないかもしれないね。ズバリ言ってしまうと、3つのボタンを同時に押してしまえばいいのだ。わかってしまえば簡単なことだよね。え？　3つ同時に押す方法がわからないって？　それでは、ひとつだけヒントを出しておこう。ボタンは完璧に同時に押さなくても大丈夫。スパパンパンと○○○を連発する技を使えば、ほとんど一瞬にして3つのボタンを押すことができるぞ。……わかってもらえたかな？

Q 地下2階にある、床ミミックとベルトコンベアーの複合トラップで大ダメージを喰らってしまい、途中で力つきてしまいます。何か楽な方法はないですか？

A 確かに、普通に通り抜けようとすると、この場所の難易度はけっこう高い。地形の困難さに加え、モンスターまで襲いかかってくるからだ。あまり楽をしすぎるのはお勧めできないけど、たまには頭を使って簡単な方法でトラップをやり過ごすのもいいだろう。さて、ここまで来たプレイヤー諸君は、間違いなくジャンプシューズを持っているはず。まず、そのジャンプシューズを装備して、この部屋の一番左端をまっすぐ下に進んでいこう。突き当たったら、しっかり連打しておいて、床ミミックをジャンプで飛び越えて先の通路に行ってしまえばいい。空中で方向転換するテクニックが必要だが、それほど難しくはないはず。近道できる上ミミックも気にしなくていいから、体力もばっちり温存しておけるぞ。

■ここの場所からジャンプでピョン。ほら簡単に渡れるでしょ。

Q 地下1階の右端にタテに長い氷の床の通路がありますが、ここの行き止まりにある扉の開けかたがわかりません。鍵は手に入らないし、スイッチらしいものもないのですが、どうやって先に進むんですか？

A じつはこの扉、鍵やスイッチで開けることができない。ここを通るには、少し荒っぽい方法が必要になるぞ。すでにクリア済みの鏡の迷宮に、爆弾で壊さないと通れないタイプの扉があったよね。ここもあそこと同じような感じで、強引に扉をこじ開けるというのが正解なんだ。だけど、近くに爆弾らしいも

のはない。ということは、何か爆弾に代わるもので、爆弾並みに破壊力があるものを用意する必要があるわけだ。カンがいい人は、もう気付いてくれたかな？　そう、マルスが持つ技のなかで、ただひとつ"爆発"という形容がピッタリくるプレッシャーボム(ブラストオーブ+ヘビーシューズ)を扉の前で使えばいい。これで扉を開けることができるぞ。ちなみに、ここと同じ扉はシャイニングソードが手に入る部屋の直前にもある。このテクニックを忘れないでおこう。

Q　1階右端にベルトコンベアーが3列連なった通路がありますが、ここをどうしても抜けられません。何度やっても穴に落とされてしまうのです。何かコツのようなものはないでしょうか？

A　ここのベルトコンベアーのうち、進むべきはド真ん中の列だ。まず、ベルトコンベアーに乗る前に、ちゃんとジャンプシューズを装備する。それからオプション機能を使って、操作法をセミオートにしておくこと。準備ができたら、まずは左端のコンベアーに乗ろう。最初は　ボタンに手を触れずコンベアーの流れに身をまかせ、1個目の落とし穴の横を通り過ぎたら、すぐに真ん中の列に移って前進開始だ。速度は4速以上をキープしておくこと。これ以降、真ん中の列のコンベアーは下に向かって動いているものだけになるので、✚ボタンを上に入れたままにしておけば、ジャンプのタイミングをじっくり見ることができるはずだ。途中で左右の列にそれないように注意して、最後に2ブロック分の幅の穴の前に到着したら、思いっきりジャンプしてすぐに左に曲がろう。これで、難関をひとつクリアーできるぞ。

Q　1階中央の大きな落とし穴がある部屋のはずれに、アルファベットのCの形をした小部屋がありますよね。ジャンプシューズを使ってどれだけがんばっても、この小部屋にたどり着けないんだけど、ジャンプブーツを手に入れるまで待たないといけないの？

A　確かに、この小部屋には、ジャンプブーツを手に入れてから来るのが常道。だが、ある技を使うと、ジャンプブーツを手に入れる前にここに来ることができるのだ。本書の始めのほうで、各種の合わせ技について解説してるけど、そこをしっかり読んでいればちゃんとわかるはずだぞ。その技とは、ブラストオーブとスリップシューズの組みあわせで可能になるトルネードホップ。この技は、ジャンプブーツほどではないがかなりの距離を飛んでいけるため、状況次第でトラップクリアの役にも立つというわけ。具体的には、この小部屋の上にある右に張り出した通路のふちから、下に向けて5速のトルネードホップを出す。少し上昇したところで下の壁に突き当たるから、すぐに✚ボタンを左に押しておけば小部屋に着地できるぞ。

Q　あともう少しでシャイニングソードの部屋だというのに、変なサソリが出すレーザーで押し戻されてしまいます。なんとかして倒す方法はありませんか？

A　こいつはプリズムスコーピーといって、侵入者を撃退するために造られた魔法生物だ。このレーザーの威力は絶大で、いったん捕まると、どんなに抵抗しても一定距離を押し戻されてしまう。ただし、サソリ本体は弱いので、ほとんどの技で撃退することが可能なのだ。下の写真の位置などはレーザーに対して安全地帯になるので、ここから攻撃範囲が広い技を使って簡単に倒すことができるはずだ。キミのお好みの方法で料理してやろう。

■トゲさえ引っ込ませれば、この場所が安全地帯となるぞ。

地下大迷宮　本文P104

Q 王様に示された隠し通路をおりてきたのに、なぜか古代のほこらに出てしまいました。どこでどう間違っちゃったの？

A 大丈夫、別に間違ってるわけじゃないぞ。ちゃんとストーリーを追っているとわかるけど、この地下大迷宮は玉座の後ろだけでなく、古代のほこらにもつながっているのだ。37ページのマップでいうと、いちばん左端にあるのが最初にほこらに来たときの階段。右端が玉座の後から降りてくる階段。そして、真ん中の上のほうにあるのが、大迷宮に通じる下り階段だ。最初に古代のほこらのイベントをクリアしたときアイテムの取り忘れがあった人は、寄り道して取りにいくといいだろう。

Q 僕は、操作をセミオートにして5速をキープしつつ、迷宮を爆走するのが大好きなのに、いつのまにか勝手にダッシュ速度が落ちてしまいます。いったい何事が起こっているのでしょうか？

A この迷宮から初めて出現する敵、クエイカーは、ときどき地響きを立てて地震を起こしてくる。マルスがこの地震の揺れを喰らうと、せっかく貯めていたダッシュパワーが1速に戻されてしまうのだ。見つけたら地震を起こされる前に倒すのが吉だろう。また、大迷宮の火のエリアにいる火のジンのジャンプ攻撃も、ダッシュパワーを2段階落とす作用があるから用心するように。

Q 水のエリア地下5階の右上のすみの部屋にスイッチがあるけど、これを押したあとは地下6階に落ちないと戻ってこれないでしょ。するとスイッチがリセットされちゃうから押す意味がないと思うんだけど……。

A ちっちっち、ここは普通にスイッチを押しにいってはいけないのだ。スイッチがある部屋のペガサスプレートにご注目。ここは、空を飛んでスイッチを押すのが簡単。すると下の扉が開くから宝箱を取りにいこう。あとひとつスイッチを押す方法はあるが、それは秘密。水面をよく見るとわかるぞ。

Q 水のエリア地下6階にあるプールは、先のほうに何かありそうだけど、ジャンプシューズじゃ飛び越せないです。ウワサのジャンプブーツを取ってこないとダメかなあ。

A ちょっと待った。この池の手前の部分をよく見てごらん。少し色が違うような気がしないかな？　ちょっとわかりにくいけど、ここは浅瀬になっているんだ。となると、やることはひとつ。池を凍らせて堂々と宝箱を取りにいってやろう。

Q 火のエリアの炎の海がどうやっても消えません!　フリーズ系の魔法も全部試したんだけど、ぜんぜん効果がないんです。

A これはちょっと難しいかもしれないね。ズバリ教えてしまうと、ブラストオーブとヘビーシューズの合わせ技、プレッシャーボムの爆風で炎を吹き飛ばしてしまえばいいのだ。あまりの豪快さにアゼンとするかもしれないが、タンカー火災などでは実際にこの方法で消火作業を行っているんだぞ。

Q スイッチで現われる床と炎の海の複合トラップで、ぼやぼやしてたら時間切れで床がなくなってしまいました。いったん下の階に落ちて出直すしかないのでしょうか。

A そんなことしなくても、ジャンプシューズがあれば、簡単にスイッチのところまで戻ってこれるよ。あまり簡単にあきらめていたら、この大迷宮はクリアできないぞ。ちなみに、プレッシャーボムで火を消すとき、Cボタンを押した瞬間にマルスが向いている方向に✚ボタンを押すと、マルスがテケテケ走り出す。そのあと、爆発は最初にマルスがいた地

点で起こるのだが、なぜかマルスが走っていった場所を中心として炎が消えてしまうのだ。火を消した先に新しい足場がないときなんかに便利なテクニックだぞ。

Q 火のエリア地下6階の右上の部屋に入ったところで、いきなり閉じ込められてしまいました。すぐ下の部屋にウォールビーストがいるのがわかるんですが、爆弾も同じ部屋にあるので壁を壊すことができません。天使の羽で脱出する以外に方法はないの？

A 早合点するまえに、ちょっと回りを見渡してごらん。その部屋の床はどうなってるかな？　さんざん見慣れた砂の床になってるよね。ということは、モグラハンドの出番というわけ。部屋の左下すみの砂地を掘ると、ウォールビーストのいる部屋に出ることができるぞ。ところが、ここで忘れがちなのが砂を固めてしまうスイッチ。このスイッチをオンにしておかないと、この地下6階にある重要アイテム"黄色の鍵"がとれなくなってしまうのだ。ウォールビーストを爆弾で倒してから、上の部屋にあったスイッチを作動させておこう。

Q 4体のジンにどうしても勝てません。倒しかたのコツを教えてくれませんか？

A アクションゲームが苦手な人にとっては、確かにジンとの戦闘はつらいものがあるよね。では地水火風の順番にワンポイントテクニックを伝授してあげよう。

まず土のジンを相手にするときには接近戦は禁物。ひたすら離れるように逃げまくって、遠くから攻撃をしかけよう。その場合もっとも効率がいいのはフリーズアロー。土のジンに飛び道具がないのをいいことに、バンバン撃ちまくってやろう。

次に水のジン。こいつを倒すには、とても楽な秘密のテクニックがある。こいつとの戦場は浅いプールになっているよね。じつはこのプール、フロストシャワーで凍らせることができるのだ。水のジンが水面に出た瞬間を狙って水面を凍らせると、水中に潜れなくなったジンはおぶおぶするばかりで無抵抗の状態になる。あとはお好きな攻撃法で料理してやろう。しばらくたつと氷は溶けるが、何度でも凍らせることができるから心配無用だ。

火のジンの最大の武器は、口から吐くファイアーブレス。ただし、射程距離がそれほどでもないので、土のジンと同じく遠くからのフリーズアローがお勧め。ジャンプしたあとに連打パワーがキャンセルされることに気をつけていれば、なんとか倒せるだろう。

もっとも手強い風のジンを倒すには、こまめな装備変更が必要。まずジンが空中を飛んでいるときにはフレイムサイクロンが有効。ところが、着地して3方向にブラストを撃ってくるあたりで、突然突風が襲ってくる。フレイムサイクロンを繰り返してると、このときに場外へと吹き飛ばされてしまうぞ。風が吹いている間は、マルスの硬直時間が短い剣攻撃か、イリュージョンダンスを使うのがいい。すべりすぎが恐いスリップシューズ関係と、スピード的に風の勢いに負けてしまうヘビーシューズ関係の技は禁じ手としておこう。

おまけダンジョン、その他

Q 天空の迷宮のプリズムスコーピーがどうしても倒せません。光の迷宮と同じ方法が通用しないんです。どうしましょう。

A ここは道がせまいので、横から攻める方法が使えないからね。まあ、いくつか手はあるんだけど、そのなかでも、とくに美しい解決方法を教えてあげよう。必要なのは、フリーズオーブとマジックハンド。あまり使うことがなかった合わせ技、クリスタルシールドを使うのだ。このキレイなシールドは、なんとレーザーまでも防ぐことができたのだ。レーザーが届く直前でシールドを出して、あとは体当たりでサソリをやっつけてやろう。

Q なかなか100パーセントクリアができません。アイテムのありかが知りたい!

A 100パーセントクリアに必要なのは、フィールド上の隠し部屋のアイテムを取り逃さないこと。この隠し部屋の行きかたは、大きく分けて5パターン。木を燃やして階段を出す、茂みを風で飛ばして階段を出す、ヒビの入った壁を蹴り崩して入る、砂地に潜って岩の中に入る、そして、下にスライディングして見えないスキマから壁の中に入る、といった感じ。注意深く見てれば発見できるはずだが、壁のスキマだけは少し難しいかも。右の写真のような地形を見つけたら、とりあえず滑りこんでみよう。

フィールドアイテム探索マップ

●オデガン北西部

ジュードースーツ	(A-2)
天使の羽	(A-2)
くすり×2	(B-2)
ライフの器	(B-2)

●オデガン北部

ライフの器	(C-1)
シルバーボトル	(D-2)
ミラクルダイアリー	(D-1)

●オデガン北東部

くすり	(E-1)
ライフストック	(E-2)
ダズールオーブ	(F-1)
記録の書	(F-1)
プロテクトオーブ	(E-2)

●オデガン西部

ライフの器	(A-4)
天使の羽	(B-4)
記録の書	(A-4)

●オデガン中央部

記録の書	(C-4)
天使の羽	(C-4)
どいてなUSO	(D-4)

●オデガン東部

ライフの器	(E-4)
ライフストック	(E-4)
記録の書	(F-4)

●オデガン南西部

くすり	(A-6)
ライフの器	(A-5)
ライフストック	(B-5)
隠し道具屋	(B-6)

●オデガン南部

リバースオーブ	(C-6)
薬草	(D-6)

●オデガン南東部

天使の羽	(E-5)
記録の書	(E-5)
ライフの器	(E-5)
ミラクルダイアリー	(F-6)
隠し道具屋	(F-6)

※アイテム名の後の記号は、カバー裏のフィールドマップの座標に対応しています。

Q 主人公の体当たりや剣で斬りつけたときの攻撃力が知りたいんだけど……。

A それではまず、マルスの基本攻撃力について知ってもらおう。主人公は黙って立っている時(または3速までのスピード時)でも攻撃力を持っている。これを基本攻撃力という。また4速以上のスピードで走るとさらに攻撃力がアップし、こちらは体当たり攻撃力という。剣などのアイテムを使った攻撃はすべて、この基本攻撃力か体当たり攻撃力を元にして決められているのだ(下表参照)。ただし、この攻撃力はライフが増えるとともに上がっていくので、表ではゲーム開始直後の体力(ライフが30)を元にしてデータを出しておいた。ちなみに、防御力(初期値0.75)のほうもライフが増えるたびに上がっていくぞ。

攻撃方法·使用アイテム名	攻撃力	備考
●基本·体当たり攻撃力		
基本攻撃力(静止状態～3速時)	1.5	初期状態の数値
体当たり攻撃力(4速でタックル)	攻×1.25	―
〃 (5速以上でタックル)	攻×1.5	―
●装備アイテム関係		
ショートソード(斬りつけ)	攻+2	加速しても攻撃力は不変
バトルソード(斬りつけ)	攻+6	〃
シャイニングソード(斬りつけ)	攻+10	〃
スリップシュース(スライディング)	タックル+4	静止状態からでも出せる
マジックハンド(マジックパンチ)	攻+3.5	同時に1発だけ発射可
ジュードースーツ(一本背負い)	50	防御力+2、一部のザコキャラに有効
パワーグラブ装備時	タックル+2	―
モグラハンド装備時	タックル+3	―
ペガサスヘルム装備時	―	防御力+2
マジカルパジャマ装備時	―	防御力+4
どいてなUSO装備時	―	防御力+5
●合体技、その他		
スパークオーブ		
スパーク	10	―
サンダーウェブ(+ヘビーシューズ)	12	稲光にのみ攻撃判定あり
エレキスライダー(+スリップシューズ)	12	―
スパークボール(+マジックハンド)	12	雷球は放物線状に飛ぶ
ライトニングブレイク(+シャイニングソード)	15	雷光にのみ攻撃判定あり
フリーズオーブ		
フリーズ	10	―
フロストシャワー(+ヘビーシューズ)	12	氷粒にのみ攻撃判定あり
アイススパイク(+スリップシューズ)	12	通常よりすべる距離アップ
クリスタルシールド(+マジックハンド)	―	敵を弾きかえす効果あり
フリーズアロー(+シャイニングソード)	15	出現の瞬間から攻撃力発生
ブレイズオーブ		
ブレイズ	10	氷柱、特定の木を燃やす
インフェルノファイアー(+ヘビーシューズ)	12	火の粉にも攻撃判定あり
スリップバーナー(+スリップシューズ)	12	火柱にも攻撃判定あり
サラマンダーコール(+マジックハンド)	12	同時に1匹のみ召喚可
フレイムサイクロン(+シャイニングソード)	15	上昇中は無敵
ブラストオーブ		
ブラスト	10	特定の草むらを吹き飛ばす
プレッシャーボム(+ヘビーシューズ)	12	光のドームにのみ攻撃判定
ストリームホップ(+スリップシューズ)	12	ジャンプ効果あり
バブルマシンガン(+マジックハンド)	12	―
イリュージョンダンス(+シャイニングソード)	15	半透明の分身は攻撃判定なし
パワーオーブ	タックル+3	―
プロテクトオーブ	―	防御力+5
爆弾(ダンジョン内)	15	自分もダメージを受ける

※表中の"攻"は基本攻撃力を、"タックル"は体当たり攻撃力を示す。また、数値のみ記載の技は、加速やライフ上限値によって影響を受けない、固定ダメージのものである。

攻略フローチャート

ここに挙げた攻略ルートは、あくまでも効率重視のものだ。これでも、基本的なストーリーの楽しさは味わうことができるが、ときたま寄り道したときの思いがけない出来事などは起こり得ない。このチャートは、次に何をやればいいのかどうしてもわからない、というときに利用するにとどめ、あまり頼り過ぎないようにしたいものだ。

■新たなアイテムを見つけたら、このルートにこだわらずに、すでにクリアした迷宮にも戻ってみよう。

START！

おじいさん相手に体当たり練習
終わると外に。
初期装備：ショートソード、薬草×9

カイパと会い西の門の警備を命じられる

謎のエルフを追って古代のほこらに入る

地下３階で目覚めの石を手に入れる
重要入手アイテム：目覚めの石

王様にサテラ王女の警備を命じられるが
バンボが現われ王女を連れ去る

王女を追って最深部へ
中ボス戦に勝っても魔法で眠らされる
ボス戦：バンボ
重要入手アイテム：ヘビーシューズ

王から剣士の称号をもらい
グドーの谷行きを命じられる。
重要入手アイテム：グドーの鍵

現在の装備では途中までしか
行けずに引き返す
重要入手アイテム：スリップシューズ

迷いの森南の水辺を越えて宝箱を取る
重要入手アイテム：マジックハンド

中ボスを倒してフェアリーと会い
王女の行方と呪いの解きかたを聞く
ボス戦：チェーンスモーク
重要入手アイテム：ささやきの貝

白鳥にされたサテラ王女を助け出す
ボス戦：エビルスパイダー

王様の執事に話しかけ
シルバーボトルをもらう
重要入手アイテム：シルバーボトル

西の地方へ

仙人と会い王女を元に戻してもらう
ボス戦：キラーカクタス
重要入手アイテム：モンキースーツ
仙人の水

159ページへ

158ページから

東地方へ

オテガン城
ニセ王女の正体を暴き
王から宝物庫を開ける許可をもらう
ボス戦：テンダーコア
重要入手アイテム：バトルソード、
パワーグラブ

土のジンを解放しようとする
カーリーを追い最深部に
ボス戦：ジャイアントワーム
重要入手アイテム：モグラハンド
スパークオーブ

オテガン城
王様からジンについての情報入手

西の地方へ

フィールド
雷マークのプレートを使って
川向こうにワープ。

北西部へ

水のジンの封印を守るため最深部へ
ボス戦：バンボ
重要入手アイテム：フリーズオーブ

東の地方へ

火の迷宮に行くために
ここでジャンプシューズを入手
重要入手アイテム：ジャンプシューズ

西の地方へ

火のジンの封印を守るため最深部へ
ボス戦：グエイド
重要入手アイテム：ブレイズオーブ
パッセージミラー

トレントの情報から
消えた村人を追って鏡の迷宮へ

ボスを倒して
ホビットの村人たちを解放する
ボス戦：カーリー

長老に会い情報を聞く
トレントからも新しい情報が聞ける
重要入手アイテム：ペガサスヘルム
ホビットの薬

風のジンの封印を守るため最深部へ
ボス戦：ヌーグ
重要入手アイテム：ブラストオーブ

光の迷宮
シャイニングソードを手に入れるため
最深部の魔法陣へ
重要入手アイテム：シャイニングソード

オテガン城
最後の闘いに備えて情報収集

ジンを再び封印し、最終ボスと闘う
ボス戦：土のジン、水のジン
火のジン、風のジン
最終ボス：パゾート

シャイニング・ウィズダム 公式ガイドブック

1995年9月6日　初版発行

発行人	塩崎 剛三
編集人	浜村 弘一
編集長	野田 稔
副編集長	田原 誠司
発行	株式会社アスペクト 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 03-5351-8191
編集	株式会社アスキー出版局 月刊ファミコン通信編集部 （担当：上大迫 貴志／江崎 和生）
協力	株式会社ソニック
構成	スタジオオルフェ
レイアウト	長滝 眞宏
カバー装丁	持丸 一昭（月刊ファミコン通信編集部）
カバーCG	村上 友子（株式会社キャメロット）
イラスト	姫野 かげまる
マップ・CG	横川 俊
出版業務	中尾 敬子
出版営業	後藤 剛
印刷	図書印刷株式会社

本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5351-8223で受け付けています。

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-89366-404-2

●1188767
PRINTED IN JAPAN

ISBN4-89366-404-2

C0076 P1100E

編集制作：(株)アスキー
発　　行：(株)アスペクト

定価1100円(本体価格1068円)

1910076011000

SHINING WISDOM

OFFICIAL GUIDE BOOK